HACKER

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE

cijena: 16 KN

1995. broj 7.

COMMAND & CONQ.
HIGH SEAS TRADER
INT. TENNIS OPEN
TRICKY QUICK
NOVA STORM
IRON CROSS
BUREAU 13
WOODRUFF
DOMINUS
ISHAR 3.
MARVIN

TEMA BROJA:
ALONE IN THE
DARK 3

GUNSHIP 2000
SUPER SKIDMARKS 2
BIG RED ADVENTURE
PGA EUROPEAN TOUR

HACKER

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE
izlazi mjesečno

IZDAVAČ:
JANUS-LINGUA d.o.o. za novinsko-nakladničku djelatnost
Petrinjska 11,
41000 Zagreb
tel/fax: 041/435-179
žiro račun:
30105-603-28346

DIREKTOR:
Senka Kušer

ZAMJENIK DIREKTORA:
Tomislav Mijić

GLAVNI I ODGOVORNI UREDNIK:
Krešimir Mijić

UREĐIVAČKI ODBOR:
Marko Vulić,
Silvano Bucić

MARKETING:
Senka Kušer

SURADNICI:
Ingrid Afrić, Filip Sladetić, Dubravko Mihalić, Ivan Bilić, Winton Afrić, Tomislav Šakić, Ivan Rališ, Tihomir Jauk, Ivan Rubelj, Daniel Bižić, Hrvoje Kablar, Vedran Nikolić, Nenad Benko, Denis Kovačić, Krešimir Dušek, Miroslav Puljiz, Saša Tarle, Damir Rukavina, Emil Marmelić, Fran Obuljen

LEKTOR:
Branka Rabar

TAJNICA:
Melita Svetec

TEKST STRIPA:
Winton Afrić

LIKOVNO RJEŠENJE:
Dinko Kumanović

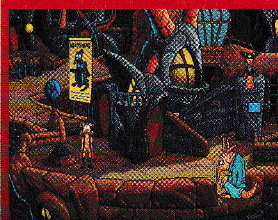
TISAK:
"MEDIA PRINT"
Karela Zahradnika 7,Zagreb
tel/fax: 01/692-548

ISSN 1330-7126

Mišljenjem Ministarstva kulture RH, temeljem Br. 612-10/94-01-103 "HACKER" je oslobođen plaćanja poreza na promet.

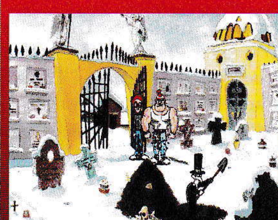
Sadržaj:













PISMA ČITATELJA

BOK SVIMA!

Na početku zahvaljujemo veličanstvenom mnoštvu čitatelja koji su sudjelovali u našoj nagradnoj anketi i kako smo obećali, rezultate izvlačenja objavljujemo u ovome broju. I dok nagrađeni nestrpljivo očekuju pristizanje nagrada, mi već u sljedećem broju, sa završetkom nagradnog natječaja 32 bita i glasovanja za TOP-50, nagrađujemo nove čitatelje. U ovom broju otvaramo novu rubriku pod nazivom PD ZONE za koju vjerujemo da će zainteresirati mnoge čitatelje. PD ZONE je namijenjen onima koji su se našli "u škripcu" sa Public Domain programima i igrama a ujedno otvara vrata svima vama koji ste, svojim znanjem i trudom, napravili zanimljiv i koristan programčić ili igru. Stoga vas pozivamo da pokažete svoje umijeće, pošaljete disketu na našu adresu a mi ćemo zanimljive i korisne radove rado objaviti.

POZDRAVLJA VAS VAŠE UREDNIŠTVO

ŠTOVANA REDAKCIJO,

Na početku bih pohvalio izvanrednu kvalitetu ovog časopisa kao najboljeg u Hrvatskoj. Zaista opisujete najnovije igre a rubrika "legende" je odlična zamisao. Uvrstite u nju i Monkey I ili Indya IV. Mislim da bi ipak malo više trebali pisati o avanturama a nakon male škole DOS-a predlažem i malu školu C-a. Ideja u rubrici s rješenjem igara je prvoklasna ideja pa bih vam želio ponuditi nekoliko rješenja igara. Pozdravljam sve iz HACKEROVE redakcije i poručujem vam da ne mijenjate ništa a svima ostalima poručujem: MAKE DOOM NOT WAR!!!

Pozdravi od CYBERZVERRA!

Monkey već sada, sudeći po vašim glasovima, zauzima visoko mjesto na našoj TOP-50 i sasvim sigurno ulazi u rubriku "Legende". Što se tiče naše škole DOS-a, nismo ni slutili da ćete je tako dobro prihvatiti i budi uvjeren, nove škole uskoro slijede.

POŠTOVANO UREDNIŠTVO,

vi ste jednom riječju "THE BEST", samo biste trebali (barem jednu stranicu) posvetiti NINTENDO I SEGA igricama. Imam i nekoliko prijedloga: 1. napravite natječaj za maskotu Hackera 2. pišite više o simulacijama letova i o robotima. Pitanje: Što su to arkadne igre?

Vaš vijerni čitatelj "Darius" live in Požega

"Hacker", vjerovao ili ne, ima svoju maskotu. Možda smo je u prvim brojevima malo isticali ali sada, već od prošlog broja, označava TEMU BROJA I HACK IGRU. Bez obzira na to, pozdravljamo tvoj prijedlog i tko zna, možda objavimo natječaj za maskotu. A sada kratak odgovor na postavljeno pitanje -ARKADNE IGRE su igre u kojima glavni lik mora, preskačući ili pucajući, savladati raznolike prepreke.

NENADMAŠIVO UREDNIŠTVO!

Čitao sam mnogo časopisa za informatiku ali niti jedan nije bio ono pravo. Vi ste me sa Hackerom "natjerali" da se pretplatim nakon prva dva broja! Zaista ste najbolji a jedina vam je mana što u "DOS - učionici" upotrebljavate riječ sistem umjesto riječ sustav koja je u duhu hrvatskog jezika. Volio bih da to promijenite.

Marko

Nenadmašivi Marko; sva sreća da imamo pismeno čitateljstvo. Što reći - na greškama se uči.

ŠTOVANO UREDNIŠTVO!

Molio bih da mi odgovorite na ova pitanja: 1. U 3. broju (oprostite što kasnim) na zadnjoj stranici su SUPERGAMES CD igre. Da li na njima ima samo jedna ili više igara? 2. Imam PC. Moj brat će uskoro imati rođendan pa vas molim da nešto napišete o igrama Aladdin, Lion King i Street Fighter.

Pozdrav od Mladena iz Daruvara

1. Koliko znamo, bilo ih je različitih: od onih koji su sadržavali samo jednu do onih sa nekoliko različitih igara, pomoćnim šiframa, nivoima, kartama i sl.

2. Potraži stare brojeve "Hackera" - o Aladdinu i Lion Kingu smo pisali a o Street Fighteru opis tek slijedi.

ŠTOVANI!

Imam dva pitanja:

1. Imam sve brojeve Hackera, osim prvog broja. Gdje bih ga mogao nabaviti?

2. Premda su 286 računala već zastarjela, mnogi ih još posjeduju te me zanima možete li pisati o igrama za njih?

Pozdrav od Jadra iz Zagreba

1. Prvi broj možeš naručiti putem kupona u "Hackeru".

2. Danas pronaći igru koja je namijenjena upravo tipu kojeg ti posjeduješ ali - uvijek se pronađe nešto i za tvoju dušu (pogledaj Flasback ili rubriku Legende).

ŠTOVANO UREDNIŠTVO,

Lijep pozdrav uz želje da proslavite 1000-ti broj. "Hacker" je O.K. Pozdravljam DOS-učionicu uz jednu primjedbu. Mislim da bi uz opis DOS-ovih funkcija i primjera "format" i "primjer" trebali dati i praktičan primjer kako se funkcija koristi. Ali za SVE funkcije. Divan primjer je FORMAT u br.5 Hackera!!! Za HACKERMANIJU svaka čast! Proširite ČAČKALICU na više strana!!! Mislim da je u 5.broju Hackera tekst "Skomprimiraj me u tri slova" najbolji tekst u časopisu. To je primjer kako treba nešto objašnjavati ako se želi ZAISTA OBJASNITI.

Pozdrav od Feilxa

Koliko pohvala - toliko želja. Znamo da bismo svima ugodili kad bismo "Hacker" "udebljali" za još koju stranicu i proširili sve postojeće rubrike i zato obećavamo - uskoro nove i zanimljive rubrike i povećanje stranica.

CIJENJENO UREDNIŠTVO,

Čitam vaš časopis od početka i smatram da ste najbolji. Vidim da se popravljate iz broja u broj ali imam par kritika. Što se tiče samog časopisa on je super, na razini svakog europskog časopisa ali pripazite na greške. Obratite pozornost i na pozadine koje ponekad prekriju slova i na opise igara. Neke su igrice odlično opisane a neke dosadno i nezanimljivo. Trebali biste ih opisivati po nekom zadanom planu. Sviđa mi se rubrika "zašto da" i "zašto ne" i mislim da bi se takvi komentari trebali nalaziti kod svakog većeg opisa. Na kraju bih primijetio da biste u kućicu za ocjenjivanje morali dodati i opći dojam.

Vaš Tomislav

Vjerujemo da smo uvođenjem novog načina ocjenjivanja usrećili većinu vijernih hackera pa tako i tebe; svi bitni podaci nalaze se na jednom mjestu. Opisi igara ovise ne samo o kvaliteti i vrsti igre već, svakako i o autoru. Kako bismo izbjegli dosadno i prepoznatljivo pisanje tipa - uvijek na isti način i po zadanom planu, nastojimo biti što raličitiji a sve sa željom da u tekstovima prepoznate autora, njegov stil i način pisanja. Uostalom - zašto bi se sve uvijek moralo unaprijed planirati?!

ŠTOVANA REDAKCIJO!

Nedavno sam dobio PC i želio bih naučiti sve o njemu. Zanima me da li postoji klub u kojem bih to mogao naučiti i ako postoji, molim vas da mi napišete njegovu adresu.

Ivan, Zagreb

Klubovi postoje ali nam se čini korisnijim za tebe, pošto si početnik, da upišeš neki od tečajeva u gradu i dobro naučiš rad na računalu.

POŠTOVANO UREDNIŠTVO,

Javljam vam se po prvi puta i to sa velikim pohvalama a kao i svi ostali i ja imam prijedlog kako bi ovaj časopis postao još bolji. Prvi prijedlog je standardan - VIŠE STRANICA, a drugi je univerzalniji. Sve igre koje vi opisujete gotovo je nemoguće igrati bez odgovarajuće opreme kao što su: zvučne i grafičke kartice te CD ROM - ovi, pa predlažem da malo više pišete o tim stvarima koje igrački život znače. Ujedno i glasam za igru "SECRET OF MONKEY ISLAND II" koja sigurno zaslužuje svoje mjesto u TOP-u 50 a ne bi bilo na odmet da napišete koji redak o njoj u rubrici FLASHBACK.

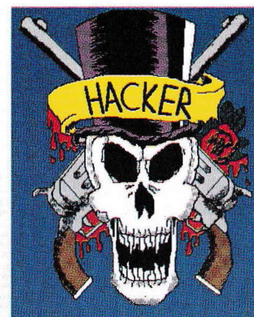
Deny, Zagreb

Slažemo se s tobom - sa najavljenim povećanjem stranica najavljujemo i rubriku u kojoj ćemo pisato o, kako kažeš, "stvarima koje život znače svakome igraču".



"HACKER" & "32 BITA" VAS NAGRAĐUJU POSTANITE PROFESIONALNI CRTAČ!!!

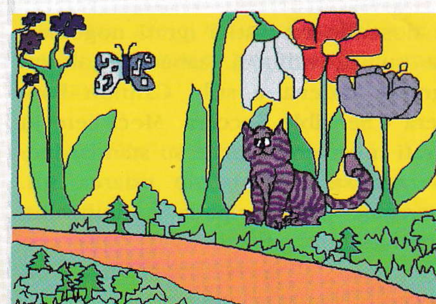
Sliku Guns'n'Hacks-a, poslao nam je Ivo Butijer (18) iz prekrasnog nam (a vjerujem i sunčanog) Dubrovnika. Slika je rađena ručno u programu PaintBrush, na PC-u.



Ime: Ana
Prezime: Miličević
Starost: 14
Platforma: PC 386DX/40, 4MB
Program: PaintBrush

Miroslav Hundar iz Samobora, inspiriran Vašim, a i našim časopisom "HACKER", poslao nam je par svojih najboljih radova. Logo "HACKER" rađen je u rezoluciji 640*480 u 256 boja.
Ime: Miroslav
Prezime: Hundar
Starost: 18
Platforma: PC486DX2/66, 16MB
Program: 3D Studio, Corel Photo Paint

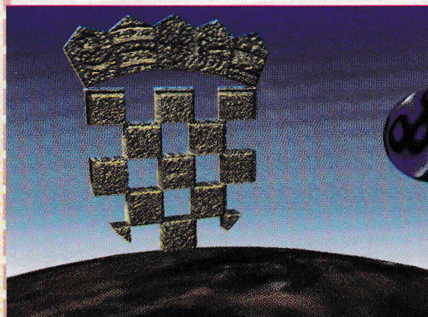




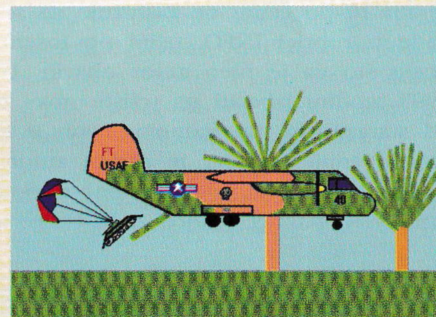
Ime: Vedran
Prezime: Relić
Starost: 19
Platforma: Amiga 1200, 2MB
Program: DPaint 4, Personal Paint 6



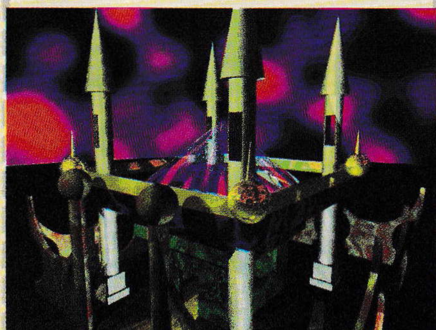
Ime: Tihomir
Prezime: Šantek
Starost: 22
Platforma: PC 486DX2/66, 8MB
Program: 3D Studio 4.0



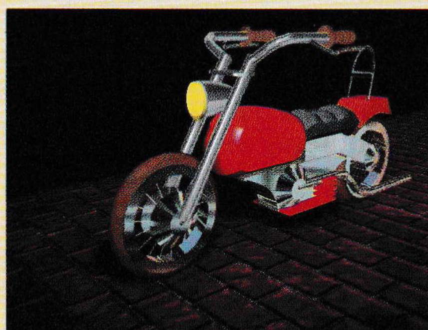
Ime: Pero
Prezime: Batinović
Starost: 14
Platforma: PC 386SX/33, 2MB
Progrma: PaintBrush



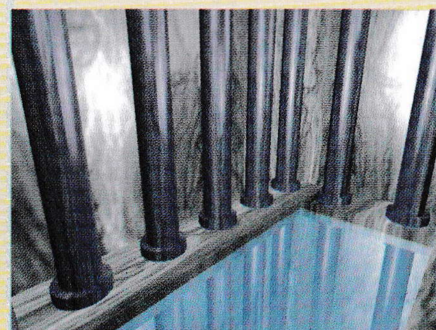
Ime: Stjepan
Prezime: Zlodi
Starost: 26
Platforma: PC 386DX/40, 4MB
Program: POV Ray 2.0, Paint Shop Pro



Ime: Igor
Prezime: Knežević
Starost: 14
Platforma: PC 486DX2/66, 8MB
Program: 3D Studio 2.0



Ime: Hrvoje
Prezime: Gračan
Starost: 21
Platforma: PC 486DX/40, 4MB
Program: Deluxe Paint, 3D Studio



INFO



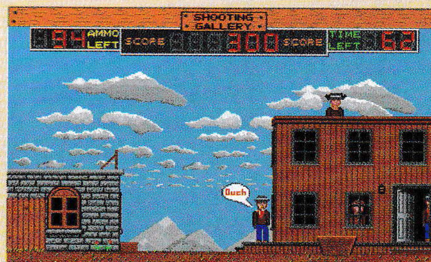
SENSIBLE GOLF!?

Čovječuljcima iz Sensible Softwarea je dosadilo ratovati i igrati nogomet, pa su se odlučili zabaviti golfom. Igra je rađena u stilu Cannon Foddera i Sensible Soccera. Moći ćete ju igrati u četvero. Opcije su standardne: biranje štapova, jačine udarca itd. "Sensible golf" pripada zanimljivijim simulacijama golfa.

ECTS PROLJĆE 1995

Tijekom ožujka održao se ECTS (European Computer Trade Show) ili pojednostavljeno kompjuterski sajam. Bili su prisutni svi oni koji nešto znače u tom svijetu i predstavljajući svoja najnovija dostignuća. Od zanimljivijih stvari koje su se događale spomenut ćemo udruživanje Teama 17 i Ocean Softwarea za marketing i distribuciju igre Worms, zatim potpisivanje ugovora Sensible Softwarea i The Bitmap Brothersa s jedne strane i Renegade/Warner Interactive Entertainment s druge. Nažalost, moguće je da to znači i da su igre Sensible Golf i The Chaos Engine 2 posljednje igre ovih tvrtki za Amigu. Da ne bude sve tako crno pobrinula se softverska kuća Impressions koja uskoro "izbacuje" na tržište sljedeće igre: Ultimate Soccer Manager, Frontlines i Powerhouse. O njima ćete moći više čitati u narednim brojevima Hackera. Njemačka firma Ascon se na sajmu predstavila novom menagerskom simulacijom Formule 1, pod imenom Pole Position. Sve prisutniji Black Legend također priprema nove igre: Leding Lap koja je ustvari još jedna vožnja autića, zatim igru tipa Doom-Evil's Doom, malonogometnu verziju Football Glory-a i pucačinu naslovljenu Tower Of Souls. Ima i dobrih vijesti za vlasnike CD-32 konzole. Stižu Rise Of The Robots 2: Resurrection, The Adrenalin(e) Factor (izometrijska Cyberpunk strtegija), Pinball Illusions, Pinball Mania. Sve u svemu i ovaj sajam je pokazao da Amiga i dalje živi i da u bliskoj budućnosti možemo očekivati vrlo dobre igre.

STRELJANA IZ NAFTALINA



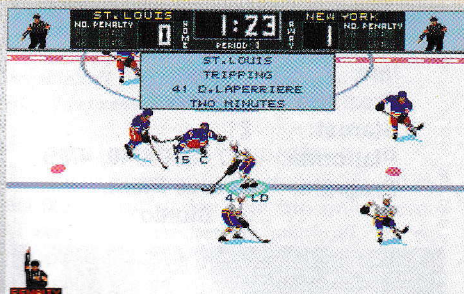
Što je nagnalo Amerikanca NELSA ANDERSONA, autora prastare igre SHOOTING GALLERY, da nedavno izbaci na tržište novu 3.3 verziju ove igre. Valjda teška besparica. Ova nova verzija ni po čemu ne zaslužuje da se nađe u rubrici INFO, osim po lošem poslu što ga je njen autor obavio. U 1995. godini izbaciti na tržište novu verziju igre koja se ničim ne razlikuje od stare (osim po jednom nivou u kojem pucate na kauboje), je najblaže rečeno smiješno. Zar je njezin autor zaista mislio da će jedan novi nivo, podjednako dosadan kao i oni stari, osvježiti ionako dosadnu igru u kojoj upucavate patkice, šalice za kavu i runoliste? I to u doba PENTIUMA?!

POPLAVA SE NASTAVLJA

U posljednje vrijeme doživljavamo pravu poplavu različitih "trkaćih" igara. Izdavanjem igre "Turbo Trax", tvrtka Arcane entertainment Ltd. nastoji zadržati taj trend. Vožnja tri različita tipa vozila (formula, sportski auto i buggy) po različitim vrstama terena sa standardnim sakupljanjem dodataka. Sve u svemu, već viđeno! Jedinu što bi igru moglo pomaknuti od prosjeka je njena igrivost, a da bismo se u to uvjerili trebamo pričekati da se igra pojavi i na hrvatskom tržištu.

Turbo TRAX

GODINA HOKEJA



1995. godina je definitivno godina hokeja. Nakon što je ELECTRONIC ARTS svoj posljednji hokej koji je izašao 1994. barem nazvao NHL HOCKEY 95, pojavio se jedan pravi hokej iz 95-te. Za to se pobrinula poznata kalifornijska programerska kuća ACCOLADE koja je do sada napravila bezbroj sportskih igara. Oni su svoj hokej nazvali BRETT HULL HOCKEY 95, a u njemu ćete moći birati 600 igrača i mnoštvo klubova. Igračima ćete moći podešavati agresivnost, snagu, vještinu klizanja i pucanja. Nakon svake odigrane utakmice računalo samo bira tri najbolja igrača. Ukoliko imate presporo ili prebrzo računalo neka vas to ne brine jer ćete moći sami podešavati brzinu igre. Sve to radi u SVGA 640x480 rezoluciji i to vrlo brzo. Vaši protivnici igraju vrlo "prljavo" tako da će vas često udariti palicom u glavu ili vam je gurnuti među noge i srušiti vas, ako vas već ne sruše tako da vas iz sve snage napucaju pakom. Zgodno, zar ne?

ZABORAVLJEN!?

Netko bi pomislio da Hacker zaboravlja svoje suradnike, pa tako nismo objavili (sve do sada) ispravku, kako narod kaže bolje ikad nego nikad. Tekst The Lawnmower Man je zabunom krivo potpisan, s toga se ispričavamo Damiru Borošaku autoru istoimenog teksta. Damire, sorry.

INFO





PSYCHO KILLER? NE! NE! NE!

Riječ je, naime, o fliperu. PSYCHO PINBALL je novi proizvod dobro poznate tvrtke CODEMASTERS. Da, u pravu ste, to su tvorci Micro Machines-a koji je svugdje u svijetu dobio visoke ocijene za igrivost. Nakon iscrpnog testiranja redakcija Hackera je zaključila da podjednako visoke ocijene zaslužuje i ovaj fliper. PSYCHO PINBALL je igriv na SEGA MEGA DRIVE konzolama i na PC-u. Za PC postoje i floppy i CD verzija a razlika je u tome što CD verzija sadrži i animacije rađene na SILICON GRAPHICS-u. PSYCHO PINBALL vam nudi 4 različita flipera koje možete igrati a kao malu zanimljivost navest ćemo podatak da imate čak 4 palice kojima igrate. Da biste mogli igrati ovaj fliper bit će vam dovoljna i 386-ica. Na slici desno možete vidjeti jedan od 4 flipera kojemu je ime TRICK or TREAT.

UDRUŽENJE INFORMATIČARA "AGRAM" VAS POZIVA

Hackeri! Pruža vam se mogućnost da pokažete svoje znanje i sposobnosti! Ukoliko dobro radite na računalu, imate dara za crtanje, programiranje i razno-razne hackerske ludorije - odazovite se. Udruženje informatičara "Agram" vas poziva u svoje prostorije 23.6.95. u 16. sati, na adresu: Ilica 53, Zagreb. Odazovite se a mi ćemo vam omogućiti da pokažete svoje znanje i sudjelujete u našim kreativnim informatičkim radionicama.

WARHAMMER 40000

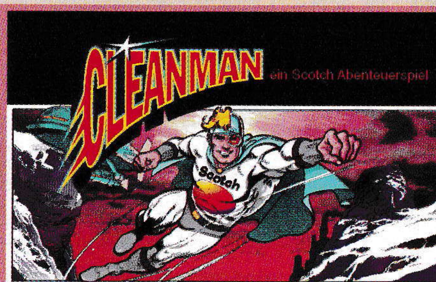
U staroj, dalekoj četrdesettisućitoj godini, ljudska se imperija proširila na druge galaksije. Netko bi pomislio da je Svemir krug ljubavi i smisla, ali NE. Svemir je smrtonosna zamka koja samo vreba čovječanstvo.......

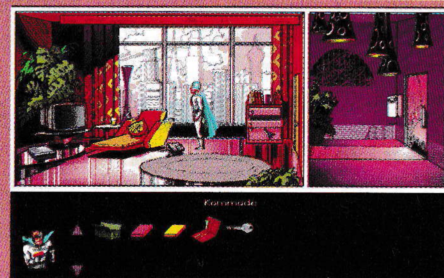
Zainteresirani?! Ne, to nije igra koju je napravio Black Legend niti S.S.I.. "Warhammer 40000" je igra koju proizvodi grupa domaćih hackera. Htjeli smo obavijestiti hrvatsku javnost o ovom vrlo ambicioznom projektu i ujedno zamoliti za malu podršku. Naime, dečkima nedostaje još jedna 486-ica i zato traže "dobru dušu" koja bi im rado pomogla (Adresa se nalazi u oglasniku).

ARENA

bio je naziv igre koju je BETHESDA SOFTWORKS davno izbacio na tržište. Taj se FRP odlično prodavao i to je bio dovoljan razlog da počnu razmišljati o nastavku. Ime mu je THE ELDER SCROLLS: DAGGERFALL. To je klasična FRP igra, smještena u srednji vijek, koji svojim mrakom savršeno odgovara FRP igrama. Od prvoga dijela razlikuje se po tome što je napravljen u SVGA rezoluciji i što se pojavljuje na CD-u.







CLEANMAN ČISTI GRAD

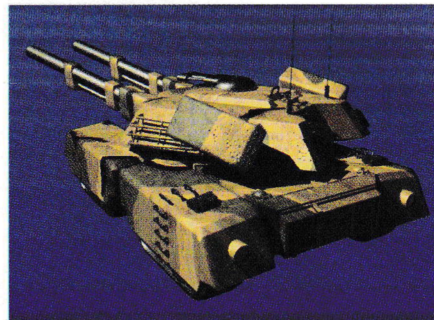
Kompanija 3M, točnije njezin odjel SCOTCH, financiralo je nastanak avanture CLEANMAN. Igru je napravila tvrtka RAUSER ADVERTAINMENT, glavni junak CLEANMAN ipak na majci nosi natpis "SCOTCH". CLEANMAN je tipičan super-junak (poput Supermana), koji se bori protiv kriminalaca i poludjelih znanstvenika koji žele zavladati svijetom pomoću svojih tajnih izuma. A kako barem kriminalaca ima na pretek, CLEANMAN ima pune ruke posla. Avantura je rađena u SVGA 648x480 rezoluciji i u stilu stripova koji su izlazili u Americi 50-tih i 60-tih godina. Veliki dio radnje predstavljen je kroz strip-kvadrate. Iako izgledom podsjeća na "POP ART", način upravljanja je klasičan kao kod svih avantura. U svakom slučaju igra zaslužuje visoku ocijenu zbog ideje.

COMMAND & CONQUER

Tehnološki snovi

Kada je Westwoodova strateško-akciona igra Dune 2 stigla na tržište, mnogi su je zdušno prihvatili, završili i nakon toga zaključili kako je zaista vrijedna pohvale. Bliska joj po mnogočemu, igra Command and Conquer, mnogo obećava a pretpostavlja se: i donosi mnogo više od toga.

Sam zaplet ovog nadolazećeg proizvoda sliči original nom iz Dune 2 iako je u osnovi potpuno drugačiji. Naime, kako stvari teku, u bliskoj je budućnosti materijalna kriza, prouzrokovana nedostatkom rudača, prisilila svjetske nacije da pronađu novi način iskapanja ili korištenja zemljinih materijalnih izvora. Revolucionarni pronalazak ili točnije osobit radioaktivan kristal, ima mogućnost da k sebi privlači rude iz zemlje te se nakon toga veže na njih stvarajući praktične grumenove (velike do dva metra po presjeku) pune korisnih materijala. Taj pronalazak bio bi spas za zemlju da se za njegove čudesne sposobnosti nisu počeli zanimati i negativci. Naime, novo otkriće postalo je cilj i super-tajnoj terorističkoj organizaciji koja bi taj materijal iskoristila za razvoj svoje vojske, te osvajanje cijeloga svijeta. Ali, tu su i "dobri momci", tj. neka vrsta futurističkih ujedinjenih nacija, koja nastoji zaustaviti zločince i osigurati korištenje "superkristala" u dobre svrhe. Situacija u kojoj se nalazite, kao zapovjednik jedne od dviju gore navedenih velesila, vjerojatno vam daje osjećaj da će u cijeloj igri biti veeeelik broj mrtvih ljudi, razorenih tenkova... Sama metoda igranja je više nego zadovoljavajuća. Uz staromodan način "point and click" gameplaya, gdje sve jedinice na klasičan način pomičete po ekranu jednostavnom kombinacijom naredbi i odredišta, igrač će moći preko mreže i i sa do četiri prijatelja (momi iz Westwooda govore o fenomenalnom broju od osam igrača kada se cijeli projekt igre završi). Pored toga, krajevi u Command and Conquer-u su nešto što se može samo sanjati. Generirani u 3D-studiju, te ıkon toga glatko renderirani; ...stični vodopadi, šumarci, gradovi i planine dočaravaju cjelokupan krajolik sred-nje-Europske zemlje, tropske prašume pa čak i ledene stepe Greenlanda. Ukupan dojam borbenog terena je impresivan, za razliku od D2 gdje uglavnom gledate pijesak, kamenje, pijesak, začin, pijesak i građevine (jesam li spomenuo da u igri ima previše pijeska?!). Vaš arsenal se, za razliku od Dune 2, u velikom broju povećao. Amfibijske jedinice, zračne sile, pa čak i konvoji puni vozila osiguravaju visoku igrivost novom Westwoodovom proizvodu. Sve borbene trupe i vozila su digitalizirani plastični modeli, koji su nakon toga "ušminkani" detaljima poput dima, vatre, te pilota/vozača. Isto tako, jedinice na zemlji imat će moral, inteligenciju, te mogućnost korištenja različitih oružja poput granata, raketa, strojnica, pa čak i napalma. Tenkovi i borbena vozila moći će biti usavršavani futurističkom opremom poput gauss tehnologije i stealth moda, tako da će sama modifikacija vaših trupa biti zanimljiva i zabavna. Taktički dio igre biti će usavršen. Od ukupnog broja zadataka koje ćete izvršavati, imat ćete one poput krađe tehnologije, osvajanja neutralnih









gradova i građevina te samih napada na neprijateljske ustanove i konvoje. U Command and Conquer-u probleme će vam zadavati i civili koji uglavnom protestiraju i smetaju vašim borbenim operacijama. Naravno, vaš stav prema njima će se odražavati na vašim reakcijama . Na raspolaganju vam je nekoliko mogućnosti poput osvajanja, masovne mobilizacije civila ili čak spaljivanja gradova. Nažalost, kvalitetna renderirana grafika i mnoge sofisticirane osobine ostavljaju Command and Conquer kao proizvod (bar zasad) nedostupan igračima koji ne posjeduju CD-ROM. Naime, jedina verzija koju je zasad moguće nabaviti jest na gore navedenom mediju. No, ako posjedujete CD-ROM, imajte na umu kako ovaj projekt u cijelosti obećava i kako će postati apsolutnim hitom. Pametna ideja da se klasičnom konceptu Westwoodove Dune 2 doda mnogo poboljšanja te da se usavrše i isprave greške koje je gore navedena igra imala, Command and Conqueru daje osobinu proizvoda vrijednog pažnje. Nakon što dođe na police vaše obližnje prodavaonice software-a, savjetujemo da ga nabavite. Cjelovit opis igre bit će objavljen u jednom od sljedećih brojeva Hackera.

Damir Rukavina

HIGH SEAS TRADER

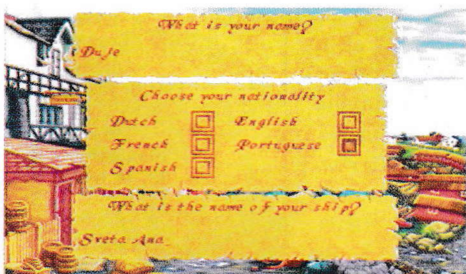
Veliki trgovac

Legende o gusarima oduvijek su privlačile veliku pozornost. Ploviti morima kada vam je svaki novi dan borba za život, napadati trgovačke brodove, tražiti sakriveno blago sve je to imalo svoje draži. Nažalost, kompjuterskih igara na tu temu nema dovoljno. Ipak, tvrtka Impressions je odlučila oživjeti stare legende.

Igru započinjete kao mlad i pers pektivan kapetan željan slave i bogatstva. Opremljeni tek nekakvim (da ne kažemo jadnim) brodom i šačicom vjernih ljudi, trebate stvoriti svoje trgovačko carstvo. Za početak odaberite nacionalnost i upišite svoje ime. Naći ćete se u luci (u kojoj, ovisi o nacionalnosti koju ste odabrali). Na raspolaganju vam stoji nekoliko mogućnosti. Možete posjetiti banku i dignuti kredit ili možete na tržnici prodavati i kupovati razne vrste robe. TAVERN je dosta važna lokacija u igri jer u njoj unajmljujete mornare, vojnike i topničke posade. Na tom mjestu možete dogovarati prijevozničke poslove (prijevoz tereta u drugi dio grada). Da biste se snalazili na nepreglednim morskim prostranstvima potrebne su vam karte koje, za simboličnu cijenu, možete kupiti u Charthouse. Tu kupujete i kormilara, a ovisno o tome koliko ste ga voljni platiti ovisit će njegova stručnost i kvaliteta. Na doku kupujete ili prodajete brod te nabavljate namirnice kao i sav potreban materijal za brod. Na početku igre imate najlošiji brod ali povećanjem vaše zarade povećat će se i vaša kupovna moć i tada ćete si moći priuštiti kupovinu boljih brodova. Razlike među brodovima su u nosivosti, broju topova koje možete postaviti na brod i u brzini. Normalno, kakva cijena takav brod. I kad sakupite dovoljno novaca za kupovinu novog broda može vam se dogoditi da u luci u kojoj želite kupiti brod, on jednostavno nije ponuđen za prodaju. Tada vam preostaje da otplovite u drugu luku i tamo okušate sreću. Pod namirnice spadaju voće, meso, voda i rum. Gladna posada nikada nije dobra posada, stoga pazite da namirnica uvijek imate dovoljno. Materijal tj. daske i platno služe za popravak broda na moru u slučaju kakve nezgode (npr. zalutala topovska kugla). Da biste se osigurali od raznih nasrtljivaca bilo bi dobro da posadi kupite i oružje kako biste se imali čime braniti. Pored opremanja broda namirnicama ovdje možete i "poboljšati" brod kupovinom topova i municije boljim jedrima. Kada ste spremni za plovidbu, odaberite opciju LEAVE PORT i evo vas na moru. Sada se izgled ekrana promijenio

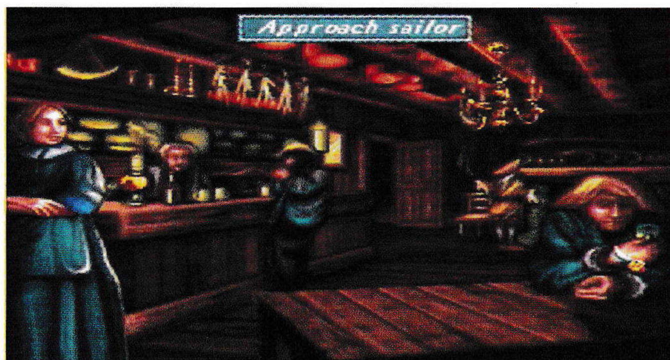


Kapetanova kabina

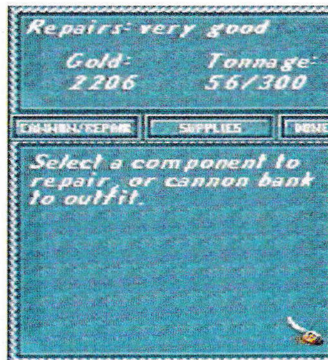


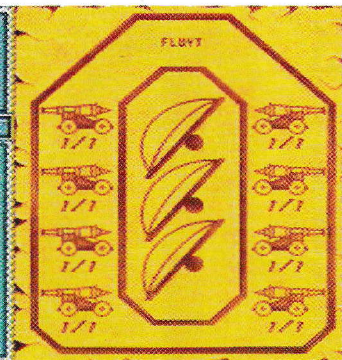
Na početku upišite svoje podatke





U krčmi možete pronaći ljude ili sklopiti dobar posao

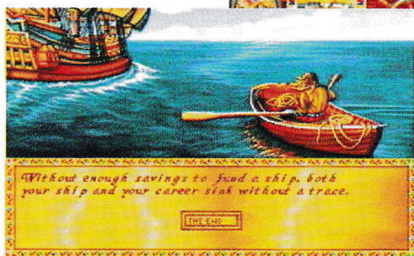




Obavezno nakon bitke popravite svoj brod

odnosno prilagodio plovidbi. Na gornjem dijelu ekrana vidite more, a na donjem kompas, kormilo kojim upravljate brodom, jedro koje dižete ili spuštate (njime pokrećete odnosno zaustavljate brod), umanjenu mapu, plan broda i pokazatelje stanja zaliha namirnica i materijala. U svojoj kabini možete pregledati dosadašnje rezultate, popravljati brod ili određivati porcije za posadu. Jedna od važnijih opcija je BROWS CHARTS. Tu određujete smjer plovidbe pomoću putnih točaka (WAYPOINTS) i ubrzavate vrijeme (vrlo, vrlo korisno). I tako, vi plovite i plovite kad odjednom mornar s jarbola poviče: "Brod na vidiku, kapetane!" Ukoliko na vaše pozdrave novopridošli brod odgovori pripremanjem topova za paljbu, vrijeme je za akciju. Odaberite opciju CANNON i naći ćete se na tzv. borbenom ekranu. Taj je ekran istovjetan onome za plovidbu (s nekim malim izmjenama). Karta se povećala, pojavio se raspored topova i pomoću opcije BANK možete namjestiti da svi topovi pucaju na jednoj strani, da pucaju u paru ili pojedinačno. AUTO - opciju vam toplo preporučamo. Dalje će se računalo pobrinuti za sve. Kada se brodovi dovoljno približe jedan drugome, slijedi borba prsa u prsa (znate ono iz filmova: bacaju se kuke, brodovi se privlače i posada s jednog preskače na drugi brod, te nastaje opća makljaža). Ovdje vam opet preporučamo opciju AUTO. Nakon (nadamo se) uspješno završene bitke, možete prebaciti robu s protivničkog broda (ako je uopće bilo robe) i to je vaša prva pobjeda. Postoji još jedna mogućnost kod susreta s drugim brodom, a to je da brod uopće ne odgovara. Sada biste vi trebali početi "loviti" brod da biste mogli doći na njega. Što vas sve očekuje na tim napuštenim brodovima, otkrijte sami. Kada nakon svim petljancija stignete do luke, kormilo preuzimate vi. Na ulazu u luku pripazite na dubinu vode kako ne biste oštetili brod. Ako ste dovoljno blizu luke, kada je pogledate kroz dalekozor (kursor neka bude na moru) pojavit će se opcija za ulazak u luku. I tako od luke do luke, kupujte jeftino, prodajte skupo, proširite svoju flotu i postanite trgovac velikih mora.





Denis Kovačić

Zašto da:
Vrlo dobra grafika i iako je igra obrada starih PIRATESA, ipak je osvježavajuća ideja u ovo vrijeme poplave neorginalnih igara.
Zašto ne:
Zvuk je mogao biti i bolji, a problema ima s brzinom i multitaskingom. Mogli su pojednostaviti i smanjiti količinu opcija i menija.

HIGH SEAS TRADER
Impressions

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	61%
Grafika	85%
Igrivost	71%
Ideja	69%

UKUPNO 72%
Igrano na:
A1200, 2 MB, 4 2DD



U tijeku bitke poslužite se vjetrom. Ako vam vjetar uvijek puše s bočne strane broda, bit ćete brži od protivnika.



Mala je nezgoda u borbi manjak ljudstva ili oružja. Počnete li gubiti, možete odmah ponovno učitati igru.

FLASHBACK

DUNE II
Battle for Arrakis
Rat za spice

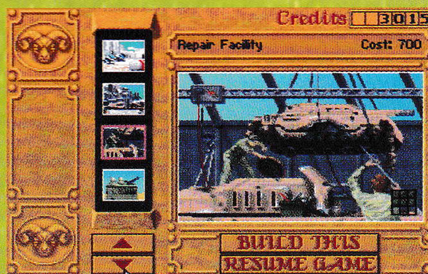
Planeta Arrakis, poznatija pod nazivom Dune je "svijet pijeska, dina i pješčanih oluja". To je zemlja koja će zahvaljujući pohlepi uskoro postati "svijet rata i krvlju natopljenog pijeska".

U Godini Izdaje s prijestola je svrgnut car Frederik IV. Nakon nekog vremena Frederik se uspio vratiti na prijestol, ali ga je to stajalo značajne količine SPICE-a. Kruže glasine da se zadužio kod CHOAN-a (intergalaktičko udruženje trgovaca) više od tri bilijuna kredita.

Iako Frederik nije jedini vlasnik ARRAKIS-a, ta mu je mala pješčana planeta najveći izvor prihoda. Površina planete prekrivena je pješčanim dinama tek i ponekim sjenovitim predjelom. Izgled planete se svakodnevno mijenja zbog strahovitih pješčanih oluja čija brzina dostiže i do 200 km/h dok će ultraljubičaste refleksije svjetlosti oslijepiti svako nezaštićeno oko. Na planeti neme izvora pitke vode niti ikakvih drugih oblika vegetacije. Zbog ovakvih životnih uvjeta održavanje građevina i tehnike izuzetno je teško.

Koliko nam je poznato svega dva oblika života stalno nastanjuju Arrakis: Fremeni i pješčani crvi. Legenda govori da su Fremeni potomci preživjelih putnika s prastarog trgovačkog broda koji se prisilno spustio na planetu. Iako se skrivaju i žive kao pustinjaci, sumnja se da ih ima mnogo više nego što trenutni podaci pokazuju. Pješčani se crvi ispod površine planete kreću s nevjerojatnom lakoćom. Jedino im je "oružje" njihov apetit i zasigurno će pojesti svakog čovjeka ili vozilo koje im se nađe na putu.





Kao što je već poznato, Arrakis je važan jer je to jedini izvor SPICE-a (zvanog Melange). Kao rijetka i vrijedna stvar, SPICE se koristi u trgovini i u monetarnim sustavima širom Svemira. SPICE, pomoću Guild-navigatora, omogućuje intergalaktička putovanja i produljuje ljudski život. Oni koji će ga redovito konzumiraju, živjet će stotinama godina. I tako je naš dragi car, kako bi ubrzao žetvu SPICE-a i vratio dugove, ponudio jedinstvene uvjete "Kući" koja isporuči najviše SPICE-a, vladavinu nad Arrakisom i postotak od poreza. Svoju je ponudu poslao trima velikim kućama: "Kući" Atreides, "Kući" Ordos i "Kući" Harkonnen.



Kuća Atreides

Caldan, matična planeta "Kuće" ima toplu, ugodnu klimu i plodnu zemlju i puno zelenila. Plodna polja i blaga klima omogućuju razvoj poljoprivrede. Tijekom posljednjih nekoliko stoljeća, napredak industrije i tehnologije donio je bolji život narodu Caldana. "Kuća" Atreides ima tisućgodišnju tradiciju dobrog i poštenog vladara. Njihovi su ljudi lojalni, miroljubljivi i vrijedni. Kao inteligentni i plemeniti ljudi, vođe "Kuće" Atreides omiljeni su u narodu. Neobična predanost dužnostima, uobičajena je i među vojskom. Prema svim izvještajima, vojska je u vrhunskom stanju, kao i njihova vozila i zgrade. Izvori govore da je savjetnik kampanje na Arrakisu briljantni mentor Cyril. Kao što se i očekivalo, "Kuća" Atreides je do sada bila pasivna i nije napadala ostale "Kuće", premda su uspješno spriječili nekoliko sabotaža i većih ofenziva.

Ovo je bio kratki pregled događanja koji su predhodili izbijanju sukoba. Sada vi stupate na scenu, a zadatak vam je da zajedno s jednom "Kućom", tijekom devet misija, preuzmete kontrolu nad Arrakisom i uništite dvije preostale Kuće. Kako napredujete kroz misije, dobivat ćete različite vrste novog naoružanja kao i različite tipove zgrada. Do naoružanja dolazite na dva načina. Prvi je da ga proizvedete u tvornicama, a drugi da ga kupite u svemirskoj luci



Kuća Ordos

Matična planeta Ordosa je odbojan, ledom prekriveni svijet. Pretpostavljamo da uvoze prehrambena i tehnička dobra iz obližnjih zvjezdanih sustava. Ponašajući se poput trgovaca i brokera Ordosi ništa ne proizvode već se za preživljavanje pouzdaju u svoje trgovačke vještine. "Kuću" Ordos predstavlja kartel bogatih obitelji udruženih u zajedničkoj želji za većom sigurnošću. Čini se da svoju snagu pronalaze uglavnom u sabotažama i terorizmu. Njihovom statusu "velike Kuće" ne smeta dugačka povijest prevara i izdaja budući da su zaštićeni ogromnim bogatstvom. Glavni zapovjednik operacija na Arrakisu je mentor Ammon i ovo je jedinstvena prilika da ga vidite u akciji.



(STARPORT). Za proizvodnju, kao i za kupovinu, trebaju vam krediti koje dobivate skupljanjem i preradom SPICE-a. Od prve do šeste misije zadaci su vam jednostavni. U sedmoj ćete se misiji, prvi puta susresti s malim, ružnim letećim napravama pod nazivom ORNIKOPTER. Jedini način da ih uništite je postavljanje što većeg broja raketno-topovskih kula koje vam štite bazu od protivničkih kopnenih snaga. Zbog toga, što je prije moguće, izgradite barem jednu kulu i uvijek imajte u pričuvi 200-300 kredita za popravak oštećenja na objektima. U osmoj se misiji dvije protivničke "Kuće" udružuju kako bi vas unštile. To i nije tako strašno kao što zvuči. Sada ćete samo malo više paziti na obranu svoje baze od napada udruženih protivničkih snaga i usredotočiti se na uništavanje dviju protivničkih baza. U završnoj, devetoj misiji, borite se protiv dviju "Kuća" i carevih elitnih snaga. Ova je misija teža od svih prethodnih zato jer i Harkonneni i careve snage posjeduju tzv. DEATH HAND-balističke rakete. Ove rakete velike razorne moći prilično su neprecizne zbog inercionog sustava navođenja ali nažalost, to ne umanjuje bitno njihovu učinkovitost. Pa ipak, ima nekoliko načina da i tu njihovu učinkovitost svedete na minimum. Prvi je da vaše objekte međusobno što više udaljite kako vam raketa ne bi uništila odjednom više objekata. Drugi način je čim prije napraviti pokretnu konstrukcijsku jedinicu i započeti gradnju nove baze negdje drugdje, da biste zavarali protivnika. Treći je način graditi objekte što dalje od glavne konstrukcijske zone (construction yard), jer protivnik neće gađati zgrade koje ne može vidjeti.

Što se tiče osvajanja (čitaj: uništenja) neprijateljskih baza, najbolje će vam poslužiti harvesteri, teški opsadni tenkovi i bacači raketa. Harvesteri (koji su u prvenstveno namijenjeni za sakupljanje SPICE-a) će vam poslužiti za otkrivanje položaja neprijateljske konstrukcijske zone (obavezno prvo nju uništite). Bacači raketa vam služe za uništavanje protivničke raketne kule, jer jedino oni imaju dovoljan domet za gađanje sa sigurne udaljenosti (ne nišanite u centar kule, već njezin rub). Teški će tenkovi štititi vaše bacače raketa od protivničkih tenkova. I za kraj još svega nekoliko prijedloga. Prvo; možete zarobljavati protivničke objekte, ali nažalost, ne sve. Npr. palaču, IX, WOR, radarsku stanicu i vojarne ne možete zauzeti, ali zato skladišta SPICE-a, rafinerije i tvornice možete. Ta "okupacija" se radi tako da kliknete na objekt koji napadate i pratite njegov pokazatelj oštećenja. Kada on pocrveni jednostavno naredite pješadiji da uđe u zgradu, ali vas moramo upozoriti da neke "Kuće" znaju i minirati objekte. Drugo; jedinice možete grupno pomicati tako da jednu pošaljete na određeno mjesto, zatim kod druge odaberete narebu MOVE i kliknete na prvu jedinicu.



Krešimir Dušek

DUNE 2

Virgin

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	73%
Grafika	85%
Igrivost	82%
Ideja	78%

UKUPNO 83%

Igrano na:
A1200, 2 MB, 6 2DD





Kuća Harkonnen

Iz mračnog svijeta Giedi Prime, Svemirom se rasprostrla zastrašujuća "Kuća" Harkonnen. Budući da nisu bez razloga stekli reputaciju okrutnih bića, od Harkonnena možemo očekivati nemilosrdnost i prema prijateljima i prema neprijateljima, u pokušaju da ovladaju Arrakisom. "Kuća" Harkonnen je nevjerojatno divlja "Kuća". Ima dugu povijest upotrebe nasilja i straha u svrhu postizanja svojih ciljeva. U toj se "Kući" društveni položaj ne nasljeđuje već se jednostavno uzima. Ako podređeni uspije ubiti svog nadređenog, ovaj zauzima njegov položaj i time stiče "dužno" poštovanje ostalih. Njihova se vojna organizacija neprestano mijenja i gotovo ju je nemoguće pratiti. Posljednji izvještaji govore da njihovu strategiju na Arrakisu provodi nepouzdani mentor Randor. Kao pravi Harkonnen, do svog je položaja došao ubojstvom Marka svog dugogodišnjeg učitelja i savjetnika. Od svog dolaska na Arrakis, Harrkoneni su sve svoje napore usmjerili na prikupljanje zabrinjavajućih količina vojske i vojnih materijala, te se zbog toga sumnja da im je najvažnija namjera sakupljati SPICE. Izgleda da su uvjereni kako će lako savladati ostale "Kuće".





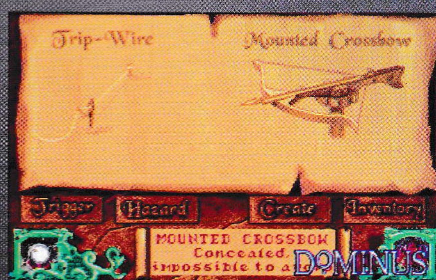


Srednjovjekovne igre bez granica

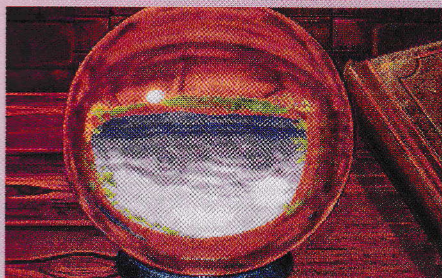
Zamislite svijet u kojem nitko nikoga ne voli. Vrijeme događanja je Srednji vijek. Mjesto; svijet mašte. Vlasnik ste jedne lijepe pokrajine (dominiona) i dvorca. Susjedi vas mrze i žele što prije osvojiti svu vašu imovinu. Kako bi u tome uspjeli, koriste najstrašnija moguća čudovišta i strahovite čarolije. I tako, jednoga dana dok vi nešto proučavate u knjižnici, stiže glasnik s važnim vijestima. Kamo god da pogledate, vidite horde neprijateljski raspoloženih vojnika. Vrijeme je da nešto poduzmete.

Prvo, provjerite spremnost vaših čudovišta za borbu, a zatim požurite do zapovjednika koji su se okupili očekujući naredbe. Prodor treba spriječiti pod svaku cijenu. Na raspolaganju su vam čudovišta, čarolije i kojekakve zamke. U glavnoj sobi za vijećanje okuplja se mali broj dobro odabranih zapovjednika vaših legija. Njih nekolicina upravlja cijelom vašom vojskom, relativno poslušnih, kreatura. Svaki od zapovjednika može povesti dio svojih vojnika u borbu protiv uljeza, narediti im da sakupljaju korijenje za čarobne napitke ili postave zamke. Nakon izdavanja prvih zapovijedi, odlučite se provozati Nebeskim kočijama kako biste provjerili situaciju. Na preglednoj mapi vidite vaš dominion podijeljen na 66 polja. Različiti simboli označavaju horde koje se nalaze u tim poljima, njihovu snagu i smjer kretanja. Zlato, knjige, sastojci i recepti za čarolije razbacani su unaokolo. Cijelim područjem dominira dvorac koji se nalazi u središnji. Nekim je osvajačima cilj opljačkati što više polja, dok je drugima pogled uperen prema dvorcu. Ovi drugi su obično organiziraniji i opasniji i njima posvetite osobitu pozornost. Ako odaberete jedan od tih kvadranata, pokazat će vam se uvećan u izometrijskoj perspektivi. Brzo se odlučite za uporabu zamki jer će vam biti neophodne za usporavanje osvajačkog napredovanja. Zamke postavljate na terenu gdje očekujete prolazak osvajača. I čarolije će u borbi odigrati veliku ulogu. Na raspolaganju već imate neke sastojke iz kućne ljekarne, koje možete pomiješati u drvenoj posudi i tako dobiti čaroliju. Da biste točno pogodili koji sastojci idu u koju čaroliju, postoji knjiga čarolija u kojoj je sve to lijepo objašnjeno. Sada trk do štenare u kojoj su zatvorena različita čudovišta. Nekako osjećate da niti jedno čudovište nije dovoljno snažno niti izdržljivo za borbu koja predstoji. Na brzinu odaberite nekoliko (5) najboljih čudovišta različitih rasa i odvedite ih u sobu za miješanje. Tamo ćete na neobičan način kreirati novo čudovište, koje će objediniti sve dobre karakteristike prethodnih. Šteta je jedino što se odjednom može stvoriti samo jedno čudovište. No, nitko vam ne brani da postupak ponovite više puta. Novo ćete čudovište isprobati na bojnom polju. Provjerite još jednom gdje se nalaze neprijatelji. Sada više niste nemoćni. U borbu možete slati strašna čudovišta











iz štenare, pogađati ih čarolijama i zamkama, a po mogućnosti i sami djelovati iz zraka. Zanimljiva je čarolija zvana NET, odnosno mreža kojom lovite živog pripadnika osvajačkih snaga i koji se sada već nalazi u vašoj tamnici. Ispitivanjem možete doznati različite informacije. Možete ga lijepo zamoliti da vam se predstavi i objasni što želi od vas ili mu možete pripriječiti smrću ako vam ne oda tajnu svoje rase. O njemu će ovisti hoće li ga više dojmiti prijetnja smrću ili lijepa riječ. Među različitim rasama, odnosno klanovima, postoje neki čudni odnosi. Neki su veliki saveznici, dok se drugi jednostavno mrze. Nakon ispitivanja čudovište možete poslati u štenaru s ostalim čudovištima dok će se nova čudovišta, mutanti, nalaziti u novoj ćeliji. Ova US GOLD-ova igra pomalo podsjeća na Horde iako nema njihovu draž. Nema nikakvog zapleta, mogućnosti izgradnje novih obrambenih zidova i sl. Od klasičnih Fantasy-Strategy igara, razlikuje se time što cilj nije osvojiti neku zemlju/selo/grad, već igra odmah počinje obranom svog područja. Igra se odvija u realnom vremenu, što znači da nema dugih razmišljanja i čekanja na potez, već morate brzo misliti i još brže djelovati. Kako vas napadaju s različitih strana, to znači da će se mnoge borbe morati odvijati automatski i bez vašeg nadzora. Dobro je i to što odmah na početku možete odabrati stupanj težine, a kasnije snimiti poziciju kad god to poželite. Od stupnja težine ovisit će snaga vaših ali i protivničkih čudovišta, kao i njihova inteligencija. Na najlakšem nivou "Serf" još se možete pouzdati u vaše zapovjednike, dok su na najtežem nivou "Overlord" male šanse da će vam od neka-



da velikog Dominiona, ikada išta ostati.

Tomislav Šakić

DOMINUS
U.S. Gold

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	67%
Grafika	73%
Igrivost	58%
Ideja	70%

UKUPNO 68%
Igrano na:
PC386, 4MB, 30MB HDD

Arkadni bilijar

Evo napokon normalnog bilijara nazvanog jednostavnim imenom, Arcade Pool. Pogled je iz ptičije perspektive, vrlo se lako upravlja i postoji "brdo" opcija. Što bismo više mogli poželjeti. Nakon svih onih 3D HI-FI gdje vam je trebalo tri dana dok shvatite da igrate bilijar, a zatim još toliko da ga naučite igrati. Ovdje je grafika sasvim pristojna, budući da vam je svejedno igrate li bilijar u 256 boja ili u 16 milijuna boja. Mislim da je besmisleno davati ocjene, kako za ideju tako i za zvuk, jer se oni uopće ne razlikuju od ostalih sličnih igara. Razne opcije daju dodatnu kvalitetu tako da možete igrati s osam ili devet kugli, trickshot, speed pool... Partner u igri može vam biti računalo ili prijatelj, a u turniru može sudjelovati i do osam igrača. Igrati sami protiv računala i nije tako loše, ali računalo je ipak računalo, pa se može dogoditi da "iz prve" ubaci sve kugle a vama ostaje da ga bespomoćno promatrate. No, kad se izvježbate ni računalo vam više neće predstavljati veliku prepreku. Igra postaje genijalna tek kada se igra u paru (nikad kao pravi, ali Bože moj!). Super lagano upravljanje sastoji se od tri komponente - određivanja jačine, "felša" i pravca gdje ćete uputiti "bijelu". Lijevom tipkom miša odredite pravac, a desnom pucajte. Prikazani pravac kretanja bijele kugle uvelike će vam olakšati udarce od mantinela. Ako vam takav način ciljanja izgleda

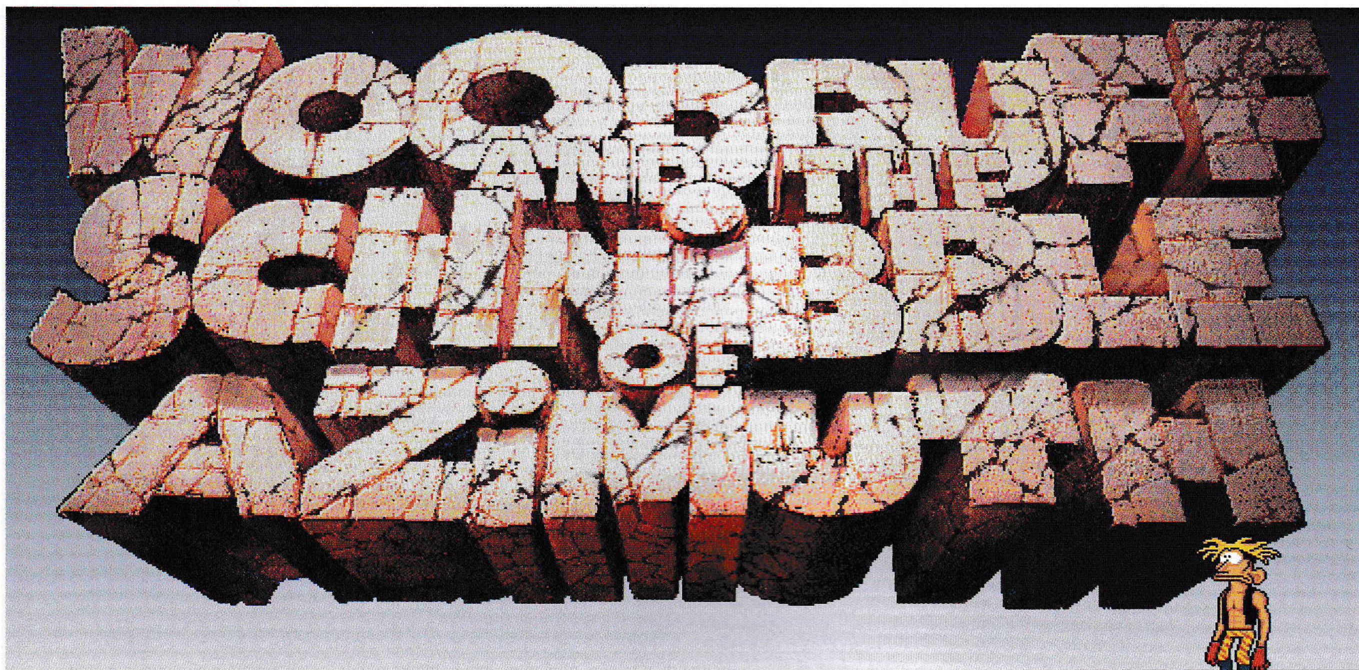




previše lagano, možete ga isključiti (u opcijama) i time učiniti igru težom. Možete birati različite vrste bilijara. Pomoću CUSTOM-opcije možete "naštimati" nešto slično onome što se kod nas najčešće igra, ali ne i ono pravo. Tako je npr. svejedno gdje ćete ubaciti "crnu" samo da joj unaprijed odredite cilj. Postoji tu još nekoliko razlika ali one ne bi smjele utjecati na vaš odnos prema igri.

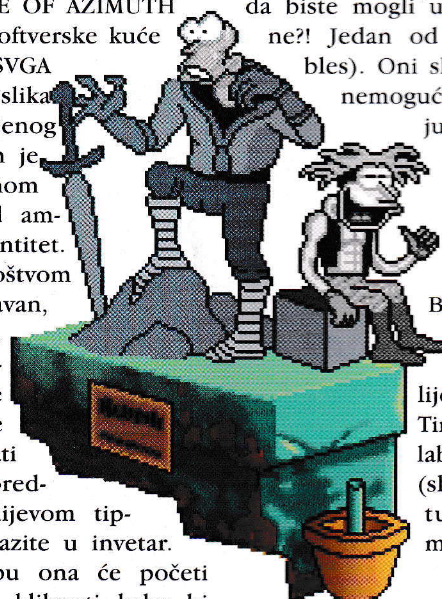
Team 17 je napravio jednostavan, zanimljiv, lijep i zasigurno najbolji bilijar do sada. Igru sam igrao na PC486/40, dolazi na samo jednoj disketi, a postoji verzija za Amigu 500 i 1200.

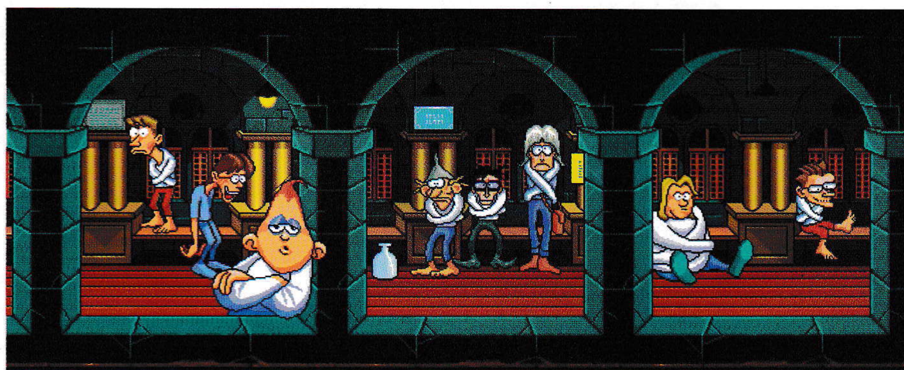
Ivan Ralis

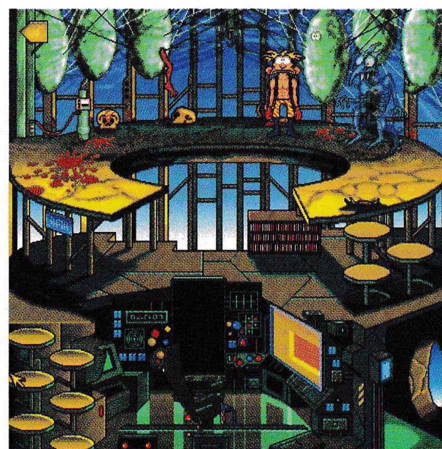


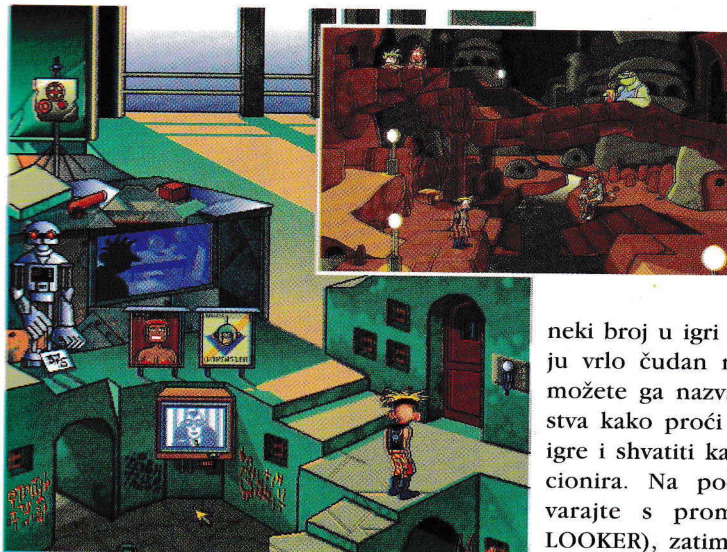
Nakon dugotrajnih nukleranih ratova, ljudi su se zbog prevelike radijacije povukli duboko u unutrašnjost Zemlje. Kada su, nakon mnogo godina izbivanja, izašli iz svojih skrovišta, otkrili su dobroćudna i miroljubiva bića nazvana BOOZOOK. Kako sve godine izbivanja nisu promijenile ljudsku ćud, odmah su napali BOOZOOKE, pokorili ih i na njihovom području sagradili vertikalnu strukturu koja je imala funkciju grada. BOOZOOKE su se morali prilagoditi novonastaloj situaciji u kojoj su ih ljudi mrzili i iskorištavali. Gradom je zavladao opaki tiranin BIGWIG koji je jednoga dana oteo uglednog profesora (vašeg poočima) AZMUTHA. Što se dalje događalo, otkrijte sami!

WOODRUFF AND THE SCHNIBLE OF AZIMUTH je posljednji projekt poznate softverske kuće Sierre. Igra je napravljena u SVGA grafici, tako da je sve prepuno lijepih slika i boja. Vi ste u ulozi Woodruffa, posvojenog sina profesora Azimutha a zadatak vam je pronaći profesora i osvetiti se okrutnom ubojici Bigwigu. Budući da patite od amnezije trebali biste saznati vlastiti identitet. Sve ćete to postići razgovarajući s mnoštvom likova. Način igranja je vrlo jednostavan, što se ne može reći i za ostatak igre. Kada mišem stanete na vrh ekrana, otvorit će se tri prozorčića. U prvom možete snimati, učitavati i obavljati ostale važne funkcije dok će drugi prozorčić pokazati postojeći invetar a treći opcije. Na predmete koje želite sakupljati, kliknite lijevom tipkom miša a klikom na desnu tipku ulazite u invetar. Ako lijevom tipkom kliknete na osobu ona će početi govoriti (često je potrebno više puta kliknuti kako bi vam stigli sve ispričati). To je sve što je potrebno znati da biste mogli uspješno igrati. Izgleda jednostavno, zar ne?! Jedan od ciljeva je pronaći 9 SLOGOVA (syllables). Oni služe za sastavljanje formula bez kojih je nemoguće završiti igru. Njih uglavnom posjeduju mudraci-Boozooke koji su ih, nakon što se oslobodilo zlo zarobljeno u Schprotznogu (moćnoj konzervi), polako počeli zaboravljati. Dakle, potrebno ih je potražiti i svakom mudracu dati njegov SLOG. Postojeći SLOGOVI su: Basic Syllable (opći slog), Advice Syllable (slog savjeta), Green Syllable (zeleni slog), Healing Syllable (slog liječenja), Energy Syllable (slog energije), Time Syllable (slog vremena), Artistic Syllable (slog umjetnosti), Leading Syllable (slog vođenja), Intuitive Syllable (slog intuicije). Njihovim je kombiniranjem moguće napraviti maksimalno sedam for-









mula. Sa svima u igri razgovarajte sve dok ne ponove nešto što su već rekli jer ćete se tako domoći nekog potrebnog predmeta ili savjeta. Imajte na umu da ćete se na neke lokacije morati i kasnije vraćati. Dva su specifična predmeta u igri TRANSPORTOZON i TOBOZON. Pomoću prvog moći ćete otići na bilo koje mjesto dok će vam drugi poslužiti kao telefon. Kada saznate neki broj u igri (Boozooke imaju vrlo čudan način brojanja), možete ga nazvati. Evo i uputstva kako proći jedan mali dio igre i shvatiti kako to sve funkcionira. Na početku porazgovarajte s promatračem (ONLOOKER), zatim pokupite dugme (UNDERWEAR BUTTON), i skrenite desno. Tu porazgovarjte sa ženom (YOUNG WOMAN) i s tužnim Boozookom (SAD BOOZOOK) i otiđite na desni ekran. Podignite kutiju (WOODEN BOX) i pod nju nogom šutnite maticu (NUT). Razgovarajte s prosjakom (BEGGAR) i nakon što vas prevari, pogodite ga maticom. Budući da ste ga sad jako naljutili, baciti će na vas čizmu (BOOT). Pokupite čizmu i odite do mjesta gdje ste započeli igru. Bacite čizmu na čizmu a zatim ih obujte. Sliku profesora Azimutha dajte ženi kroz prolaz s desne strane a ona će vam dati tekst o njemu. Pređite rijeku i pokupite maticu. Idite desno i porazgovarajte s WINOM. Uzmite nešto perja (FEATHERS) i uđite u bar. Razgovarajte s vlasnicom bara (BAR OWNER) koja će vam dati kameno A (A-STONE) a kad se počne ponavljati, dajte joj članak (ARTICLE) i naučit će vas pisati. Kada se elastični barmen spusti, kliknite na njega i ukradite mu otvarač za boce. Uzmite šalicu kave i porazgovarajte sa Sebastianom koji će vam objasniti situaciju. Odjednom će vam se vratiti pamćenje i stvorit ćete se na "NASLOVU"!? Pokupite četku, izađite iz bara i umočite četku u katran (TAR). Winu dajte šalicu kave a on će vam zauzvrat dati sat (WEATHER WATCH). Idite desno i šutnite konzervu s hranom (CAN OF FOOD) te pokupite grah (BEAN) koji ispadne iz nje, pa zatim pokupite i konzervu. Otiđite na mjesto gdje se nalazi žena kojoj ste dali fotografiju i upotrijebite kameno A na urezano A (A-IMPRINT) i dobit ćete Tobozon. Otiđite do dizala i krenite gore. Eto, to je početak koji je, u usporedbi s onim što kasnije slijedi, mačji kašalj. Što više reći o ovoj igri, nego da je fantastična što zbog humora, što zbog a ideje i grafike. Ljubitelji avantura, ovo je prava igra za vas!

Ivan Rubelj

FORMULE:

1.BASIC+HEALING+BASIC = DIAGNOSTIC FORMULA
2.ENERGY+ADVICE+BASIC = STRENGHT FORMULA
3.TIME+BASIC+LEADING = PAST FORMULA
4.BASIC+GREEN+ADVICE = GROWTH FORMULA
5.INTUITIVE+INTUITIVE+BASIC = INSIGHT FORMULA
6.ARTISTIC+BASIC+LEADING = HAPPINESS FORMULA
7.LEADING+BASIC+LEADING = MEMORY FORMULA

BROJEVI ZA TOBOZON:

KAH ZIG STO BLAZ =	CANAL METEO CHANNEL
DRU BNZ POO GLAP =	RECRUITMENT NO
ZIG DRU GNEE BNZ =	HEART TO BODY NO
BLAZ KAHPOOGLAP =	COH COTT
POO BNZ BLAZ DRU =	HEART TO BODY CH
POO POO ZIG ZIG =	AZIMUTH CHANNEL
GNEE BNZ GLAP POO =	TAX COLLECTION NO

BROJEVI ZA SOBE MUDRACA:

KAH BLAZ ZIG STO =	TASTE WISEMAN
POO ZIG DRU BNZ =	HEALTH WISEMAN
BNZ POO GLAP BLAZ =	FERTILITY WISEMAN
KAH LRZ GOZ GNEE =	TALENT WISEMAN
BNZ BNZ BNZ GLAP =	WORD WISEMAN

OSTALI BROJEVI:

BLAZ KAH ZIG DRU =	COUNCIL CHAMBER
ZIG STO DRU BLAZ =	THRONE ROOM

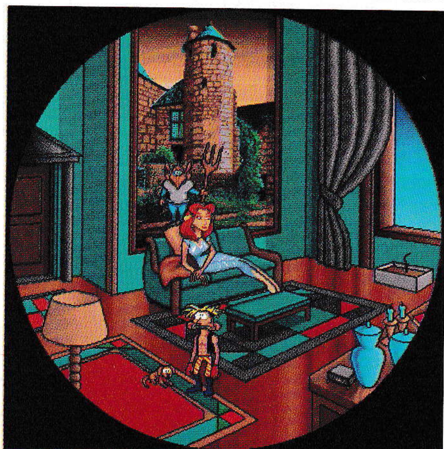
Zahvaljujeno poduzeću "AGIMA" na ustupljenom CD-u
Tel. (040) 833-113

WOODRUFF
Sierra

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	73%
Grafika	84%
Igrivost	75%
Ideja	81%

UKUPNO 85%
Igrano na:
PC486, 4MB, CD ROM





INTERNATIONAL TENNIS OPEN

Igrate li tenis?

Sve je manje onih koji nisu nikada igrali tenis na pravom terenu, pa kad ne možete ili vam nije dostupno, pridružite se svom najmilijem ljubimcu i počnite igrati tenis dok vam ne dođu roditelji i ugase kompjuter bez vašeg odobrenja.

International tennis open i INFO GRAMES MULTIMEDIA se u ovom slučaju spajaju kao dvije kapljice vode jer to je njihov najnoviji i najbolji tenis koji su napravili. Izašla je CD i disketna verzija igre zato nabavite tu igru što prije. Kada instalirate igru na hard disk sigurno će vam biti malo čudno što u DOS PROMPTU vidite fileove TENA,TENE,TENG i dr.Tu odabirete kojim ćete se jezikom služiti. Naravno, s onim koji znate. Kada startate igru, pojavit će se glavni izbornik gdje možete izabrati više opcija. Idemo redom.

MATCH - Na samom početku birate hoćete li igrati s jednim ili dva igrača. Zatim se odlučujete protiv koga ćete igrati: Roberta Garetta, Erica Andersena, Thomasa Ullmana ili Julia Jimeneza. Nakon toga birate podlogu na kojoj ćete igrati. Tada vam se na ekranu pojavljuje slika i podaci o protivniku.

TOURNAMENT - Prvo ćete odabrati grad u kojem ćete nastupati (New York, Paris, London) nakon toga će vam se pojaviti slika grada i slika vaših protivnika.

TRAINING - Možete birati hoćete li trenirati servis ili ćete trenirati s automatom. Nakon pedeset izbačenih lopti iz automata, dobivate statističke podatke o vašem učinku.

OPTIONS - Ako uđete u "preferences" možete birati kojim ćete se tipkama služiti u igri. Ispod toga možete odabrati da li vi želite upravljati i kretanje i udaranje lopte ili će nešto od toga raditi računalo. Morate izabrati kvalitetu vašeg protivnika. S desne strane odlučujete o broju setova koje možete igrati.

NATIONALITY - u ovoj će vam se opciji pokazati zastave zemalja koje možete predstavljati. Odabirete željenu zemlju i kliknete mišem na zastavu te zemlje.

U samoj igri, dok igrate servis, pojaviti će vam se križić koji morate postaviti u željenom smjeru i pritisnete odabranu tipku za ispucavanje lopte. Kod igre ćete od prvog trenutka vidjeti da ste cijelo vrijeme na donjem dijelu (valjda su vam "dečki" mislili olakšati posao). Gore je jedino drugi igrač. Dok budete igrali ovaj izvrstan tenis nemojte žaliti što nemate CD jer je grafika gotovo ista.

Muzika, specijalni efekti i digitalizirani glasovi navijača i sudaca, sigurno će ostaviti dobar dojam na vas. U to sam siguran jer imate osjećaj da igrate na pravom turniru. Dok budete instalirali igru na svoj hard disk morate odmah instalirati Sound Blaster jer ćete u protivnom morati ponovo instalirati igru. Ova igra još nije izašla za Amigu pa savjetujem zainteresiranim amigašima neka se strpe. Igra na hard disku zauzima svega 12MB, potrebna vam je brza 386-ica s nešto malo RAM-a. Na kraju savjet svima koji imaju Sound-Blaster. Stišajte ton ili zatvorite vrata svoje sobe da ne biste uznemiravali ostale ukućane.

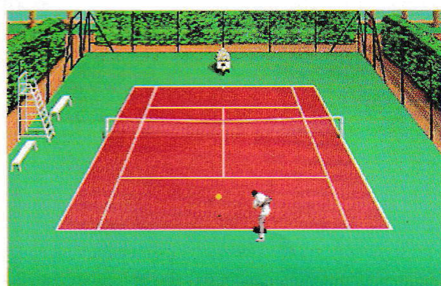
PULJIZ MIROSLAV

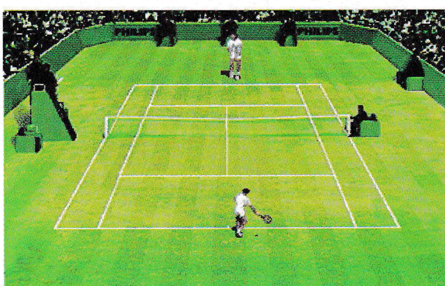
INT. TENNIS OPEN
Infogrames

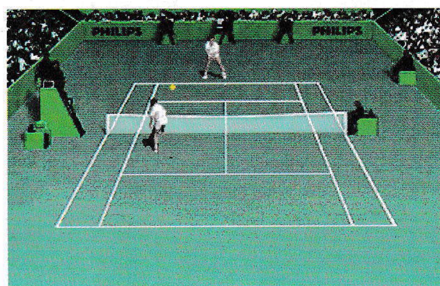
- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	69%
Grafika	66%
Igrivost	71%
Ideja	56%

UKUPNO 68%
Igrano na:
PC486, 4 MB, 12 MB HDD







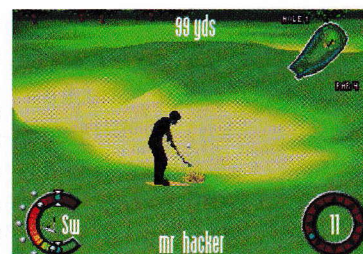
HACKER NAJAVLJUJE ...

The Scottish Open

UDARI ME PRAVILNO

Golferi su sigurno jedni od najvjernijih hackera. Oni ne mijenjaju vrstu igre, već ostaju vjerni svom omiljenom golfu. Igraju ga uvijek s istim žarom, uvijek se usavršavaju i napreduju u igri. Samo najbolji od njih znaju sa što manje udaraca popuniti lopticom svaku rupu. Nova staza za njihov omiljeni golf rijetka je poslastica a još rjeđa je novi, bolji golf. Zato golferi pozor - ovo bi mogao biti dostojni nasljednik LINKS-a 386.

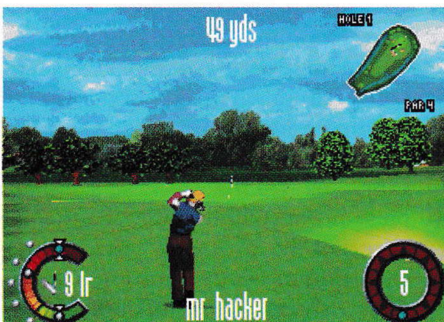
Upravo pred njegovo izlaženje, Hacker vam pred stavlja i za vas testira demo verziju ovog odličnog golfa. THE SCOTTISH OPEN golf proizvod je programerske grupe CORE SPORTS, koja je dio poznate kuće CORE DESIGN. CORE DESIGN je dosada poznat uglavnom po svojim arkadnim igrama, tako da ovo nije za njega uobičajen potez. No, prvo pa muško. Mora se priznati da je CORE SPORTS napravio odličan posao koji nije bio nimalo lak niti siguran. Svim hackerima koji sa strahom pitaju da li će moći igrati ovaj golf na svojim računalima poručujemo da ga je moguće igrati i na 386-icama. Eto, već na početku jedna dobra strana ovog golfa koja će vam omogućiti da uživate i u drugim njegovim odlikama. Čak i na 386-icama igra radi sasvim solidno i više nego dovoljno brzo. U igri nema onog dosadnog crtanja okoline i čekanja da računalo napuni jezero i posadi borove kako biste mogli izvesti novi udarac. Sve je tu u trenu i radi brzo. Uobičajeni menu je dovoljno bogat tako da ćete moći izabrati sve što vam srce zaželi, od boje cipela i hlača svog golfera, do njegovog imena ili raznih oblika natjecanja. Na raspolaganju su vam četiri staze sa po 18 rupa. Staze su vrlo kvalitetno nacrtane, nimalo zrnaste. Najveća odlika ovog golfa je njegova visoka igrivost. Vrlo je lako pohvatati osnovne "konce" igre i gotovo odmah zaigrati. Ukoliko imate oštro oko i spretnu ruku, možete postizati pogotke i sa daljine od 50 jardi, što je meni uspjelo već nakon treće odigrane staze. Animacija igrača je odlično napravljena, no to i nije nešto novo nakon LINKS-a koji je definitivno postavio standarde svim simulacijama golfa. Tijekom igre vam se u gornjem lijevom kutu ekrana pojavljuje kvadratić koji vam pokazuje gdje vam je završila loptica (da li u travi,pijesku ili možda vodi). U lijevom pak kutu imate malu kartu igrališta, koja vam može pomoći pri planiranju udaraca. Jedna od novosti je i mogućnost kontroliranja pogleda na stazu kroz oko kamere. Tako ćete se moći izdignuti visoko iznad igrača, osmotriti stazu ili njome proletjeti očima loptice u letu. Možda će neki zagriženi golfer zažaliti za složenošću nekih drugih golfova, ali ovo bi mogao biti pravi užitak sve ljubitelje golfa a i za one koji će to tek postati.

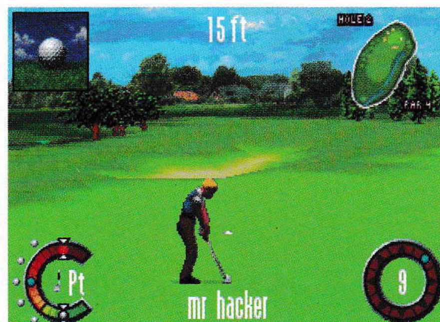


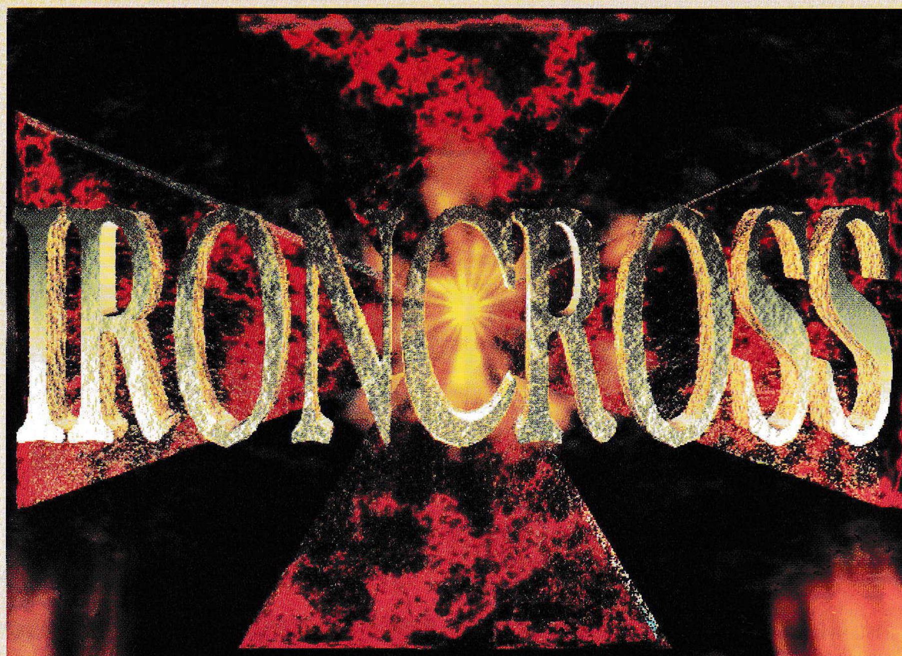


Krešimir Mijić









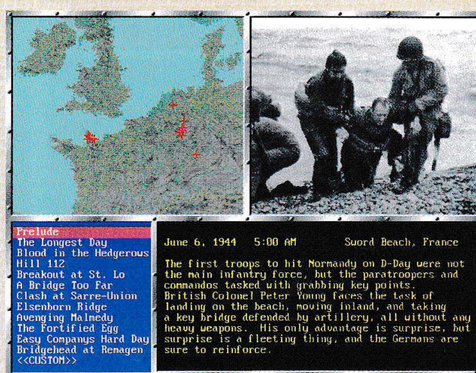


Da li ste upravo Vi savršen strateg?

Plitko dno našeg čamca za iskrcavanje zagreblo je francusku obalu. Kormilar je spustio prednju stranu čamca okovanu čelikom i pred nama se, između čeličnih zapreka grotesknih oblika, izdigla iz vode, tankim slojem zemlje prekrivene dimom - Europa. Moja je lijepa Francuska na prvi pogled bila prljava i nimalo zavodljiva, a njemačka strojnica koja je prašila oko čamca, potpuno mi je zagorčila povratak. Ljudi iz mog čamca su zagazili u more i dok su stajali, do pojasa uronjeni i s puškama na gotovs, u pozadini su se razabirale invazijske zapreke i obala koja se dimila...

To je detalj istinite priče jednog od mnogih savezničkih vojnika koji su tog, poznatog Dana-D, poveli najveću invazijsku operaciju na svijetu. Ova vas strateška igra stavlja u ulogu stratega koji su tada povlačili sve konce ratnih igara... bilo na strani Saveznika ili na strani Nijemaca. Sam naziv igre, IRON CROSS (ČELIČNI KRIŽ) označava najveći orden za hrabrost kojeg su dodjeljivali u njemačkoj vojsci, najčešće velikim zračnim asovima i zaslužnim generalima. Cilj igre je zadobiti taktičku prednost i uništiti sve neprijateljske jedinice. Igre su podijeljene na manje bitke koje počinju u Normandiji, a završavaju negdje oko Rajne. Dakle, samo bitke 1944/45. koje su se odvijale na zapadnom bojištu. Tehnička strana igre je prilično dobra. SVGA u već standardnoj 640x480 u 256 boja, uz dobru podršku različitih zvučnih kartica. I grafički je igra prilično dobro opremljena, a pratit će vas animacije i mnoge autentične fotografije iz rata. Iznenadit će vas realističnost eksplozija minobacača ili vika preplašenih vojnika obasipanih granatama. Kako dečki u New World Computingu znaju da nije svatko savršen strateg, ponudili su mogućnost mijenjanja težine igranja. Nakon odabira bitke, odabrat ćete i jedinice koje ćete koristiti. Na početku, poslije samog iskrcavanja, na izboru su vam samo pješadijske jedinice, bilo da ste Saveznik ili protivnik. Saveznici, u ranom iskrcavanju još nisu stigli iskrcati svoje oklopljene postrojbe, dok su Nijemci svoje postrojbe čuvali dublje unutar kontinenta. Zato su tu minobacači koji omogućavaju kakvu-takvu topničku podršku. No kasnije, kada ćete imati izbor od desetak vrsta tenkova, sve ćete pogreške i moguće gubitke jednostavno nadoknaditi. Svaka jedinica ima svoje karakteristike prikazane u desnom dijelu ekrana; cijenu prikazanu u bodovima, najveću brzinu, količinu municije, snagu, specijalna oružja, vatreno djelovanje na tenkove/pješadiju izdaleka/izbliza. Sama igra počinje nakon postavljanja svih jedinica na osjenčani teren. Način igranja se razlikuje od većine igara ovakvog tipa i više podsjeća na Cannon Fodder nego na Panzer General. Sve su jedinice prikazane vektorskim simbolima što ponekad zna biti vrlo nepregledno, osobito kada se nalaze na šarenom terenu. Jedinicama upravljate tako što kliknete na njih i zatim ih usmjerite k željenom cilju. Kada odaberete jedinicu s desnog dijela ekrana, pojave se opcije koji







ma odabirete način kretanja jedinice (brzo/sporo), cilj napada itd. Osim pomicanja jedinica, u nekim misijama imate na raspolaganju topničku i zrakoplovnu podršku koju jednostavno "naručite" pomoću ikone s desne strane ekrana. Ona obično malo kasni ali zato ima prilično ubojito djelovanje. Pazite da se za to vrijeme i na tom mjestu ne nađe i neka vaša jedinica, jer bi to za nju značilo sigurnu smrt. Jedna takva anegdota se dogodila i Nijemcima kada su započeli napad na Poljsku. Njihovo je topništvo zamalo pogodilo pješadijsku jedinicu koja je tako brzo napredovala da je zauzela područje koje je do tada branila zastarjela poljska konjička jedinica, kojoj je topnički udar bio namijenjen. Još jedan savjet. Ako igrate na strani saveznika, nikad ne potcjenjujte Nijemce. Veliki broj bitaka zasniva se upravo na njihovoj iznenađujućoj agilnosti. I što na kraju reći o ovoj igri. Nije ni približno privlačna kao Panzer General, ali ima i nekih svojih originalnih kvaliteta. Ako bi se programeri potrudili, mogla bi se pojaviti neka nova strategija koja bi sadržavala evoluciju ovog koncepta. Do tada se igrajte generala u IRON CROSSu. Ipak je to samo igra.

Tomislav Šakić

IRON CROSS
New World Computing

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	86%
Grafika	82%
Igrivost	74%
Ideja	73%

UKUPNO 79%
Igrano na: PC486, 4MB, 20MB HDD

HACKEROVA NAGRADNA ANKETA

NAGRAĐENI SU:

1. DEJAN ZABRDAC, OSIJEK
nagrada: CD ROM MEGARACE

2. KREŠIMIR ŽEŽELJ, KARLOVAC
nagrada: JOYSTICK ZA AMIGU

3. KREŠIMIR UREK, ZAGREB
nagrada: JOYSTICK ZA AMIGU

4. SIMON BLAŽEVIĆ, FAŽANA
nagrada: CD ROM LAWNMOWNER MAN

5. DAVOR KOLEGA, ZADAR
nagrada: 25 DISKETA (AMIGA)

6. IVAN BLAŽEVIĆ, OSIJEK
nagrada: 25 DISKETA (AMIGA)

7. TOMISLAV MARVUNAC, ZAGREB
nagrada: CD ROM ANIMALS ENCYCLOPEDIA

8. OLIVER ROHTEK, PULA
nagrada: GODIŠNJA PRETPLATA NA HACKER

9. TOMISLAV STRUČIĆ, KRIŽEVCI
nagrada: VIDEO KASETA WING COMMANDER 3

10. JANY DRAŽENKA, KRIŽEVCI
nagrada: POSTER WING COMMANDER 3

Sponzor Hackerove nagradne ankete: AGIMA d.o.o. Tel. (040) 833-113























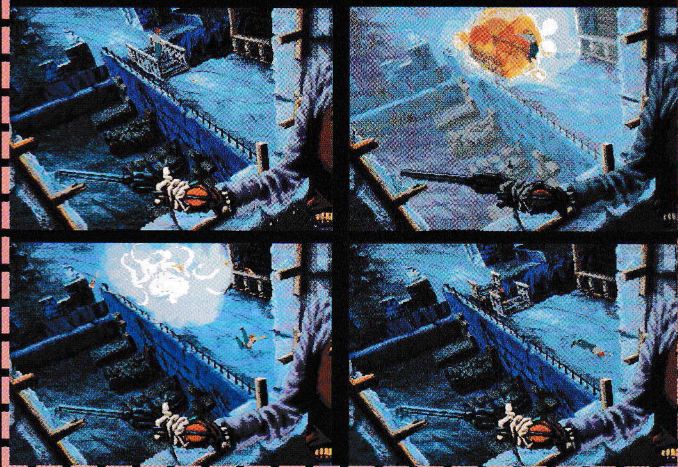


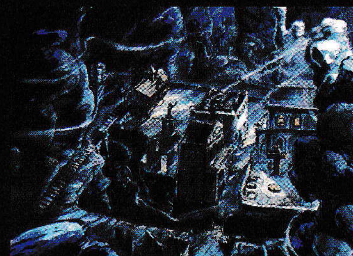
ALONE IN THE DARK 3

Po treći put sami u mraku!

Stigao je i treći nastavak jedne od najboljih avantura svih vremena. Njenom prvom nastavku mjesto u 10 najvećih igara svih vremena već je davno osigurano. U vrijeme kada se pojavila, takva vrsta grafike u avanturama još nije bila viđena. Dodamo li joj odličan zvuk i glazbu te jednostavnost upravljanja likom i logične zaplete, dobivamo formulu koja sigurno vodi uspjehu i slavi.

Drugi nastavak nije postigao slavu prethodnika što je, donekle, i logično. Grafika i zvukovi bili su isti kao u prvom dijelu no radnja je zaostajala. Bilo je previše tučnjave, ponekad vrlo mučne i naporne za ovu vrstu igara. Napokon, prije par mjeseci, pojavio se i treći nastavak. Programeri Infogramesa ni ovoga puta nisu mijenjali dobitnu kombinaciju. 3D vektorska grafika, zasnovana na trokutastim poligonima s vrlo "mekom i glatkom" animacijom, iznova se pokazala uspješnom. Zvukovi su dobri, iako ne dočaravaju atmosferu prvog nastavka. Upravljanje likom i dalje je vrlo jednostavno i odlično riješeno a radnja u igri ponovo obiluje maštovitim mozgalicama koje su pravi izazov dok tučnjave ima upravo koliko i treba. Neki će možda tvrditi kako je sve ovo previše slično prethodnim nastavcima i kako nema nikakvih novosti izuzev vremena i mjesta radnje. Priznajemo da je u Ecstatici ovakva vrsta grafike nadmašena ali ALONE IN THE DARK III još uvijek ima šarma baš zato jer se ne mijenja. Vi ste i dalje detektiv iz San Francisca i zadatak vam je iz ukletog gradića spasiti djevojku Emily. Gradić je nekada potresla zlatna groznica i neki su događaji izmakli kontroli. Naime, u rudnicima je pod određenim uvjetima voda postala radioaktivna i stanovništvo je mutiralo. Tu je još i staro indijansko groblje na kojem je gradić sagrađen. Sve to opet ima veze s raspuklinom svetog Andrije u Kaliforniji. Igra u nekim dijelovima izgleda teška no čitajući knjige, poruke, osmrtnice i potjernice uviđate kako je vrlo logična i lako rješiva. Za sve vas koji igru ne možete prijeći, donosimo ujedno i točno rješenje.





NAKON EKSPLOZIJE MOSTA, BUDITE SE NASRED ULICE. KOD SEBE IMATE SAMO REVOLVER 38 I ŠEST METAKA. SAVJET - ČUVAJTE IH ZA KASNIJE.

- ISPRED SALOONA UZETI BAČVU GORIVA

SALOON:
- UZETI ZVEČKU S POZORNICE, KLJUČ SA STOLA, KANTU PETROLEJA U KUTU, ŠIBICE IZ PROSTORIJE KRAJ ŠANKA, BOCE S POLICE - NATOČITI GORIVO U AGREGAT - GURNUTU BIVOLJU LUBANJU S LIJEVE STRANE - UBITI TIPA KOJI IZAĐE IZ PODRUMA - UZETI KARO ASA I ZLATNI METAK - SIĆI U PODRUM

PODRUM:
- UZETI LAMPU - NATOČITI PETROLEJ - UPALITI LAMPU - UZETI ŠTAP SA ZIDA - OTVORITI 3. VRATA OD ULAZA - ZVEČKOM IZMAMITI ZMIJE IZ BAČVE - UĆI U BAČVU - UĆI U ĆELIJU

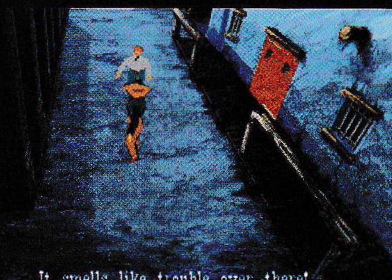
ĆELIJA:
- UZETI KAMEN S KLUPE - ŠTAPOM DOHVATITI KLJUČ ISPRED ĆELIJE - KLJUČEM OTVORITI ĆELIJU - U MEĐUVREMENU STALNO UBIJATI DOSADNOG KRETENA

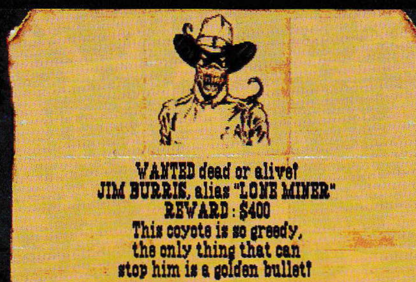
HODNIK:
- BACITI KAMEN - UZETI INDIJANSKI AMULET - PRIJEĆI PREKO PENTAGRAMA

ŠERIFOV URED:
- KLJUČEM IZ SALOONA OTKLJUČATI ORUŽJE - UZETI WINCHESTERKU - IZ STOLA UZETI ZVJEZDU I STRELJIVO (NE PUNITI PUŠKU) - PROČITATI POTJERNICE

HODNIK:
- NAGURATI ORMAR NA VRATA - POPETI SE UZ LOJTRICE

HODNICI NA VRHU ZGRADE:
- UZETI BIČ, ČELIČNU PLOČU, REMEN ZA MUNICIJU - NAPUNITU PUŠKU ZLATNIM METKOM - UBITI JIMA BURRISA PUŠKOM - UZETI VREĆU SA ŠKORPIONIMA,







MITRALJEZ, FITILJ, BOCU - ISPOD CRVENE SVJETLOSTI, PROTRČATI I UZETI WOODO UŽE - NAPUNITI PUŠKU - PUCATI U ZAKLJUČANA VRATA

PROSTORIJA ZA VJEŠANJE:
- KAD SE POČNETE GUŠITI UPOTRIJEBITI WOODO UŽE - VREĆU ŠKORPIONA UBACITI U OTVOR - GURNUTI POLUGU - U DNU PROSTORIJE UZETI DINAMIT I SUHO MESO

PROSTORIJA S BAČVOM:
- UPOTRIJEBITI KRATKI FITILJ - UPOTRIJEBITI DINAMIT (POKRAJ BAČVE) - UPOTRIJEBITI ŠIBICE - SAKRITI SE IZA BAČVE U KUT

DRUGI DIO KROVA:
- U MEHANIZAM NA KRAJU KROVA POSTAVITI ZNAČKU - BIČEM POVUĆI POLUGU NA VRHU MEHANIZMA - PROĆI KROZ NOVOOTVORENA VRATA - UZETI BOCU, ODLOŽITI MITRALJEZ - PRESKOČITI SA ZALETOM U DRUGU KUĆU

DRUGA KUĆA -
HODNIK:
- UZETI DIJAMANTNI PRSTEN S PODA - ŠIBICOM UPALITI LAMPU LIJEVO KRAJ PROZORA
SOBA SA SATOM:
- KOMAD SUHOG MESA STAVITI U SAT - UZETI ŽETON, VJEŠALICU, BOCU - PROĆI KROZ SLIKU

SPAVAĆA SOBA:
- U ORMARIĆU S OGLEDALOM UZETI BISER, OKIDAČ I METAK 30/30 - GURNUTI OGLEDALO, UZETI KLJUČ - NA UGLU KREVETA UZETI STRIJELU - STAVITI STRIJELU U LUK

HODNIK:
- OTKLJUČATI SOBU KRAJ RUPE U PODU - POSTAVITI DIJAMANT U ZMAJEVU GLAVU - UZETI STRELJIVO - NA BALKONU POSTAVITI VJEŠALICU ISPRED VRATA IZA KOJIH SE PUCA - GURNUTI VRATA TAKO DA PADNU PREKO NOVONASTALE RUPE - UĆI U FOTO-LABORATORIJ - UZETI KLJUČ SA STOLA - UZETI BLIC, ŽICU - SASTAVITI BLIC, ŽICU I OKIDAČ - KLJUČEM OTVORITI POSLJEDNJA VRATA U HODNIKU - STATI PORED PIKADA I BLICEM UBITI ČUDOVIŠTE - UBACITI ŽETON U PIJANINO - STATI PORED PIKADA I PUCATI PUŠKOM I PIKADO - UZETI RATNIČKI ŠTAP I BOCU - UĆI U OTVOR

PEĆINA SA ŠIŠMIŠIMA:
- PROTRČATI KROZ PRVU PROSTORIJU - SKAKATI PREKO KOCKI PO OVOJ SHEMI

	7	6		
	13	8	5	0
14	12	9	4	1
15	11	10	3	2
16				
17				

- NA KOCKI 5 INDIJANCU POKAZATI RATNIČKI ŠTAP - NA KOCKI 17 UPOTRIJEBITE INDIJANSKI AMULET

3. KUĆA -
MRAMORNI HODNICI:
- UBITI OBA ČUDOVIŠTA PUŠKOM ILI KARATE UDARCIMA - UZETI ŠEŠIR I KLJUČ - KLJUČEM OTVORITI VRATA

KNJIŽNICA:
- UZETI KLIŠE ZA ŠTAMPU, PROČITATI ISPRED OGLEDALA - SA KIPA UZETI SAT - SA POLICA UZETI KNJIGU, ZAKLJUČANU KNJIGU I BIJELU KNJIGU - MALIM KLJUČEM OTKLJUČATI KNJIGU - UPALITI SVIJEĆU NA STOLU I PROČITATI BIJELU KNJIGU

HODNIK:
- UPOTRIJEBITI SAT U BLIZINI BAČVE SA SREBRNOM SOLI
SOBA SA SLIKAMA:
- OD PRIJATELJA UZETI SCENARIJ - STAVITI ŠEŠIR NA GLAVU KIPA - UZETI STRELJIVO - PIŠTOLJEM PUHATI U ŠARENI PROZOR - POPETI SE DRVENIM STEPENICAMA

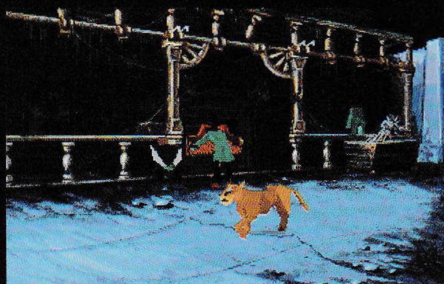
GROBLJE:
- POSTAVITI RATNIČKI ŠTAP U SREDINU OKRUGLOG KAMENA - POKRAJ GROBA S INICIJALIMA O.E.J. UPOTRIJEBITI KARO ASA - UZETI PORUKU

KUHINJA:
- UZETI KANTICU S ULJEM, KEKSE, ROLU FILMA - PODMAZATI RAŽANJ

PLESNA DVORANA:
- POKRAJ GRAMOFONA UZETI ŽICU, NOTE, KLJUČ OD SEFA - POKRAJ PLESAČICE UZETI STRELJIVO - UZETI ČEKIĆ KOJI SE NALAZI PORED ČOVJEKA - POBJEĆI U KUHINJU IZA ORMARA I OTVORITI VRATA

HODNIK:
- U ZAKLJUČANA VRATA POSTAVITI METAK 30/30 I UDARITI ČEKIĆEM
SOBA ZA MONTAŽU:
- IZ KUTIJE UZETI SIJALICU, MAPU, INICIJALIZATOR - STROJ ZA MONTAŽU POPRAVITI POMOĆU ŽICE I SIJALICE - PREGLEDATI ROLU FILMA I NOTE - BROJ NA NOTAMA JE VJEROJATNO 806

BANKA:
- OTVORITI SLIKU - PRETRAŽIVATI ôBANKOMATö DOK BROJ NE ISPADNE 806 - UĆI U USKI HODNIK - UPOTRIJEBITI BISER, PA KLJUČ ISPRED SEFA - UBITI ČUDOVIŠTE I VRATITI AMULET - UZETI KOFER - OTVORITI











PROZOR POKRAJ SEFA, SKOČITI

TRGOVINA:
- UZETI BOCU - UZETI PORUKU OD PRODAVAČA - UZETI POKRAJ VAGONETA DETONATOR I STRELJIVO

ŽELJEZNIČKA STANICA:
- GURNUTI DASKU NA KOJOJ PIŠE STATION, UZETI KLJUČ - U GOMILI TRAČNICA PRONAĆI OKOV - OKOVOM TRI PUTA UDARITI PO ZVONU KRAJ VRATA - IZAĆI VAN I ŠTO PRIJE POSTAVITI DETONATOR I EKSPLOZIV PREMA CRTEŽU

VODOTORANJ:
- ODLOŽITI KOFER I KLJUČ IZ KOLODVORA

PUMA:
- OTRČATI U SALOON UZ POTRGANE STEPENICE, PRESKOČITI RUPU U PODU, SKOČITI NA DRUGU KUĆU KROZ RAZBIJENI PROZOR, SKOČITI NA KIP JEDA STONEA, OTRČATI PRED SALOON - POKRAJ KUĆE SA SUPROTNE STRANE GROBLJA UMOČITI ŠAPU U KATRAN A ZATIM U BAČVU SREBRNE SOLI KOJA SE NALAZI U PREDVORJU KUĆE. - UBITI OBA VUKA - ODNIJETI ZLATNOG ORLA U PEĆINU

VODOTORANJ:
- UZMITE KOLT S PRUGE, SAPUN IZA KRIŽA - POKRAJ SVOG DVOJNIKA ODLOŽITE KOLT I PRIBLIŽITE MU SE - KAD POSTANETE KAUBOJ UZMITE KOLT - POPNITE SE NA VODOTORANJ - SIĐITE U TORANJ - ZATUCITE TIPA ČETKOM I UZMITE MU JE - POMOĆU ČETKE OKRENITE ZASUN

PODZEMLJE:
- UZMITE LIST I STAVITE GA NA GLAVU INDIJANCA - POPNITE SE UZ STEPENICE - DESNO U PROSTORIJI UZETI PIJUK - ZATUĆI NJIME OBA ČUDOVIŠTA - UZETI FLAŠU VODE I POPITI JE - PRIJEĆI PREKO KOLACA PO SHEMI

		KRAJ	
		X	
		X	X
			X
		X	X
	X	X	
X	X		
X			
POČETAK			

- PIJUKOM ZATUĆI RUDARA-MUTANTA (PRIĆI MU ŠTO BLIŽE)

KNJIŽNICA:
- UBITI RUDARA - UZETI NOTES, IGLU, SVIJEĆNJAK, BOCU

HODNIK:
- BOCOM POLITI MALOG STRAŽARA - UĆI U DIZALO

DIZALO:
- RAZBITI KASICU PRASICU - UZETI STAKLO ZA MIKROSKOP - GURNUTI POLUGU

HODNIK - LABORATORIJ:
- POSTAVITI STAKLO U MIKROSKOP - ŠARENO KAMENJE PRITISKATI REDOSLJEDOM KAO NA MIKROSKOPSKOM STAKLU

LABORATORIJ:
- UZETI SA STOLA OTROV, UPOTREBOM DOBIJAMO OTROVNU IGLU - STATI PORED ĆELIJE, KRAJ DESTILATA I UPOTRIJEBITI BOCU OTROVA - KAD SE SMANJIMO UĆI U ĆELIJU - UPOTRIJEBITI IGLU I NJOME TUĆI DOKTORA - UZETI BOCU AMONIJAKA, SLAMKU I KLJUČ - IZAĆI IZ ĆELIJE

PODZEMLJE 2:
- OPET SE SMANJITI I UĆI U RUPU POKRAJ NOGE OD STOLA - PREKO JARKA SKOČITI POPUT SERGEJA BUBKE (SLAMKA-MOTKA) - UZETI BOCU OTROVA - U ĆELIJI S PAUKOM ULITI OTROV U RUPU IZ KOJE PAUK TAJ ČAS PIJE, ZGAZITI GA - UZETI BOČICU LJEPILA, UPOTRIJEBITI - POPETI SE KROZ RUPU NA STROPU - UZETI MRAMORNU GLAVU S KOMODE I BACITI JE U RUPU - GURNUTI KAMEN I UZETI BOCU, WINCHESTERKU, OLOVNU POLUGU - UBITI PUŠKOM KARATE MAJSTORA - UZETI ZLATNI DOLAR I NEŠTO SLIČNO GOLF PALICI - UBACITI DOLAR U POSTER JEDA STONEA - SIĆI NIZ LOJTRICE

NAPOKON EMILY:
- UZETI STRELJIVO - U TALIONIK STAVITI OLOVNU POLUGU - ZAPALITI VATRU - UZETI ČAROBNI ŠTAP

HODNIK SA ŠILJCIMA:
- UBITI ČUDOVIŠTE PUŠKOM - BACITI BOCU AMONIJAKA U VRATA - UZETI NOŽ - GOLF PALICOM POVUĆI POLUGU IZNAD VRATA

KOTLOVNICA:
- ZABITI ČAROBNI ŠTAP ISPRED ORLA - UZETI GUMENU RUKAVICU, UPOTRIJEBITI - UZETI BOCU - OTVORITI VENTIL ZA VODU DA PROCURI U ODVOD - NOŽEM PREREZATI VOD OD STRUJE - VRATITI SE DO ORLA, PRETRAŽITI - UZETI VREĆU UGLJENA

LOKOMOTIVA:
- UPOTRIJEBITI UGLJEN - ZAPALITI UGLJEN ŠIBICAMA - OTPUSTITI KOČNICU - KOTAČ LIJEVO OD KOTLA (PUSH)

Marko Vulić





WARLORDS

LORDOVI RATA

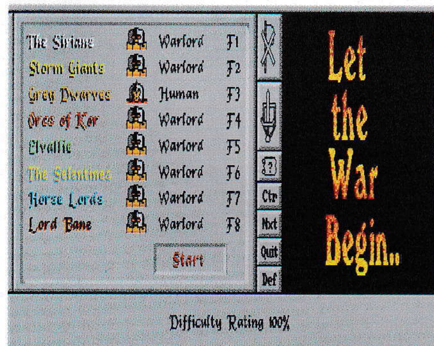


STRATEŠKA IGRA ČIJI JE CILJ ZAPOSJESTI ŠTO VIŠE TERITORIJA, OSVAJATI DVORCE, OBOGATITI SE, KUPOVATI SAVEZNIKE, ČEPRKATI PO TAJANSTVENIM RUŠEVINAMA, HRAMOVIMA ILI BIBLOTEKAMA I PRITOM SE ODLIČNO ZABAVLJATI.

Igra se odvija na dvije mape; jedna na kojoj se osvaja i brani teritorij i druga, preglednija koja služi za snalaženje u prostoru. Igru možete igrati sami (protiv računala) ili u društvu (najviše 7 igrača). Igru započinjete izborom LORDA. Možete "postati" SIRIANS, STORM GIANTS itd. Svaki Lord ima drugačiji izgled vojske i dvorca. Stupanj težine igre mijenja se ovisno o tome birate li HUMAN (čovjeka), KNIGHT (viteza), BARON (baruna), LORD (lorda) ili WARLORDA (Lorda rata). WARLORD čini igru težom, a možete izabrati i opciju INTENSE FIGHTING što čini igru još težom (zanimljivijom). Odabirom Lorda besplatno dobivate viteza s kojim možete krenuti u osvajanje. U početku osvajate dvorce bez ikakve zarade. Osvajanje započinje čim se dovoljno približite dvorcu a u ruci vam se pojavi mač. Protivnici su vam četiri laka pješaka koji vam neće predstavljati veći problem, ali kad stignete do vojske priskrbite si pojačanje kako ne bi bilo neugodnih izneneđenja.

KAKVA VAM VOJSKA STOJI NA RASPOLAGANJU?

Osvajanjem dvoraca dobivate pravo na kupnju vojnika različitih profila. Nakon uspješnog osvajanja, otvara se mapa s ispisanom ponudom vojnika za pojedini dvorac. Možete birati od LIGHT INFANTRY (laki pješaci) koji su najjeftiniji pa sve do brodova koji se nateže dobivaju ali su najisplativiji za gusarenje. Svi vojnici imaju određenu količinu pokreta koja im stoji na raspolaganju i koja se troši ovisno o terenu na kojem se vode borbe.



NAREDBE IZBORNIKA: izborniku GAME:

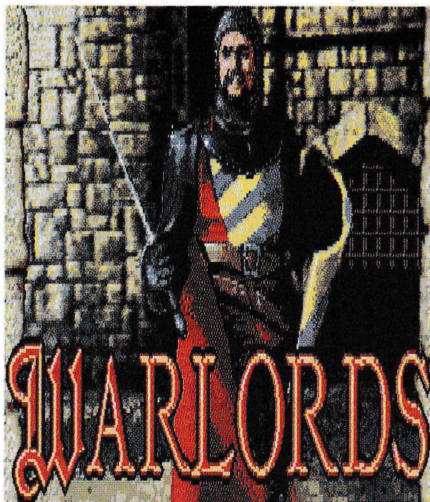
END TURN - dovršavanje kruga

-u izborniku STACK:

-GROUP STACK - grupiranje vojske

-UNGROUP - razgrupiranje i omogućava pojedinačno kretanje vojnika

-MOVE ALL GROUPS - kretanje vojnika po unaprijed utvrđenim stazama.



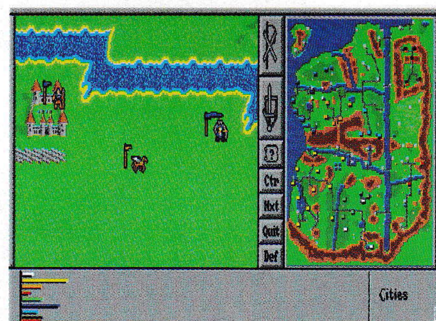
-u izborniku ORDERS:

-SEARCH - zapovijed vojnicima da pretraže ruševine, hramove ili biblioteke

VAŽNO!!! VOJNIK KOJI IMA NA RASPOLAGANJU NAJMANJI BROJ POKRETA ODREĐUJE MOGUĆNOST KRETANJA ČITAVE GRUPE.

-naredbom GET INFO (jednaka dvostrukom kliku miša na vojnika) dobivamo podatke o snazi i brojnosti grupe.

naredbom RAZE možete se povući i uništiti svoj dvorac prije no što padne u neprijateljske ruke



U OČEKIVANJU HEROJA

Koliko krugova treba proći od prvog, besplatnog heroja do ponude za kupnju novog? Nema pravila. Sve ovisi o stanju u blagajni, o uspješnosti osvajanja tuđih dvoraca i čuvanju svojih. Heroji su skupi, ali ponudu možete dobiti iznenađujuće brzo čak i ako nemate dovoljno novaca u kasici-prasici. Ponekad će vam se isplatiti odbiti kupovinu skupog heroja, sačekati povoljniju ponudu i za otprilike iste novce dobiti ne samo dobrog heroja već i velike savezničke snage koje će se u borbi pokazati izuzetno korisnima.

Igrajte i uživajte!

Andreja i Darko Pavlović

WARLORDS
S.S.G.

- ☑ A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ☑ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- ☑ MAC
- ■ SEGA MEGA DRIVE II
- ■ NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	61%
Grafika	63%
Igrivost	73%
Ideja	72%

UKUPNO 71%

Igrano na:
MAC, 4 MB, 2 MB HDD

BUREAU 13

Da li je to naša budućnost?

Od pojave prvih grafičkih avantura pa sve do današnjih dana, mnogo se toga promijenilo. Grafika, animacija i zvuk dostigli su visoke standarde koji su igraču daleko slikovitije dočaravali virtualni svijet igre. Od legendarnog Sinclaire-a i Spectruma do snažnih Macintosha i PC-a, avanture su pridobile nove poklonike svih generacija. Igrači su sjedili uz zelenkastu svjetlost mono monitora pokušavajući iskoristiti daljinski upravljač u Larry-u ili se prošuljati pokraj Shmauga u Hobitu ne primjećujući da je prošlo sedam sati od kada su upalili računalo (i vjerojatno ne osjećajući miris goreće plastike polurastopljenog monitora).

No, ma koliko se mijenjala grafika, zvuk i animacija, jedna stvar je ostala jednako važna za sve grafičke avanture. Jedan nevidljivi detalj trebala je imati svaka avantura u kojoj ste bili uvedeni u njezin svijet: priča. Ma koliko grafika ili animacija bile savršene, sama ideja je na kraju uvijek stavljala "točku na i". Tako je i bilo. Od početka pa do danas, avanture su morale imati onu draž koja je davala sjaj legendama poput Monkey Islanda, Space Quest seriji, Legend of Kyrandia, Sam and Max-u, te mnogim drugima.

Jedna od novih igara tog žanra je GAMETEK-ov "Bureau 13", grafička avantura koja vjerojatno unosi novu kariku u svijet gore navedene vrste. Iako se GAMETEK nije baš proslavio svojim grafičkim avanturama, ova igra je vrijedna barem malo vaše pažnje. Grafički je istaknuta zadivljujućim okružjem renderirane grafike koja je u vizualnom smislu vrlo privlačna. Ali osim toga, Bureau ima zanimljivu priču. U bliskoj budućnosti, uslijed reforme vlasti, u SAD-u se organiziraju federalne agencije svaka sa svojim područjem djelovanja. "Područja" su se dijelila od



političkih afera do prodaje ilegalnog sladoleda. Jedna od takvih organizacija bio je Bureau 13, ustanova koja se isticala po lociranju i "neutraliziranju" slučaja s paranormalnim osobinama. Kao član te (privatne) federalne agencije, dobivate zadatak da uhvatite J.T.Withersa, bivšeg člana gore navedene ustanove, koji je pokušao izvršiti atentat na šerifa jednog provincijskog gradića pod imenom Stratsburg. Po J.T.-jevom kartonu, saznajete da je on jedini preživio napad na jednu podružnicu vaše agencije uslijed kojega su svi ljudi osim njega ubijeni. Nažalost, šok uslijed tog krvoprolića je iz Withersa napravio opasnog neurestenika koji bi mogao napraviti mnogo problema. Ulaskom u grad, s malo poteškoća pronalazite Withersa, no on vas upoznava s pravom situacijom u gradu; naime, neki su se građani počeli ponašati čudno, pa je on, nakon nekog vremena promatranja, odlučio učiniti nešto oko toga: postavio je plastični eksploziv (!?) u jedan paketa koji je dolazio šerifu kao svakodnevna pošta. S razvojem situacije ulazite u trag aferi AI korporacije, tvrtke koja proizvodi isključivo vojne proizvode "umjetnu inteligenciju" i shvaćate da je cijela stvar povezana sa demonskim stvorom koji putem računala želi zavladati ljudskim mislima..... tako da je sudbina ljudskog uma (opet) u vašim rukama. Novost je u tome što je u temu klasične futurističke limunade unesen element misticizma, pa je dosta zanimljivo napredovati kroz mračne lokacije pokušavajući zaustaviti na prvi pogled nezaustavljivu katastrofu.

Na početku same igre birate šest likova, svakog sa svojim osobinama,



LIKOVI

je profesionalni vojnik koji je specijaliziran u korištenju borbenih mašina poput F.C.B.A.(Full Covering Body Armor), raznih oblika borbrnih skafandera i Mech Suita (to je mehanički oklop korišten uglavnom u borbene svrhe, sa mogućnošću da osobi koja ga koristi daje različite podatke o okolišu i nadljudsku snagu). Njezine borbene sposobnosti su na vrlo visokom nivou, dok se intelektualne mogu usporediti sa onima retardirane školjke. Ako mislite ovaj slučaj završiti sa polupanim vratima, razbijenim izlozima, i prestravljenim civilima, Deliah Littlepanther vas neće iznevjeriti.

je svećenik. Kao ekspert u području religije i okulta, Blank je vrlo dobar suradnik u igri. Kada osumljičeni ne želi odgovoriti na pitanja vrši snažne mentalne napade pokušavajući izvući informaciju. Kao lik, vrlo je pouzdan i dosjetljiv, iako besprekorno staromodan i čudan.

je po zanimanju Hacker (ne, ne čita ovaj časopis) i vrlo je vješt u razbijanju kompjuterskih kodova i prepoznavanju elektonske opreme. Kao borac je također efektivan, jer je sposoban koristiti visokotehnološka oružja. Kroz igru će vam biti od velike koristi, jer ćete se vrlo često sretati sa kompjuterskom opremom. Pristojan i temperamentan, Isaac vrlo uspješno dobija informacije od osumljičenih.

je po "zanatu" profesionalni provalnik. U Burou je dobio posao jer im je prije svega bila potrebna njegova visoka snalažljivost i lukavost. S dobroćudnim, ali i prevrtljivim karaktera, Jimmy je dosta nepouzdan lik. Kao borac se previše ne ističe, zbog jednostavnog razloga jer je njegov adut lukavost, a ne snaga.

je oko dvije stotine godina star vampir. Još kao mladić, bio je žrtva ugriza jednog nosferatua.Odbačen od svoje obitelji, Alex emigrira u Ameriku i tamo nastavlja živjeti svojim nadprirodnim životom. Tokom zadnjih desetak godina, Alex je aktivan agent Biroa 13, te se iskazuje kao velika pomoć pri špijuniranju i borbi zbog svojih nadprirodnih sposobnosti Za uzvrat za njegovu pomoć Bureau 13 ga obskrbljuje svježom ljudskom krvlju.

je po "zanimanju" vještica. Njezin smijer je Bijela magija koja joj daje mnoge nadprirodne sposobnosti.Kao majstor okultnog, Selma se specijalizira isključivo u liječenju travama ,gatanju i vidovitosti. U slučaju da iskrsnu neprilike, čarobnica ima spektar obrambenih čini. Kao osoba je povjerljiva, ali uglavnom nesposobna za neke složenije zadatke.



Lokacije u igri su prilično dobro napravljene





prednostima i zaostacima. Programeri su se pobrinuli i da svatko ima svoj karakter, osobnost i autoritet, tako što im omogućava da imaju različit pristup problemu. Taj detalj daje vam mogućnost da igru završite u nekoliko navrata, a da nemate Deja Vu svaki puta kada započnete BIRO iz početka. Osim toga, bez obzira kakve likove izabrali, ne morate se bojati da nećete završiti igru zbog toga što



niste izabrali pravog - SVAKA kombinacija je ispravna. Nakon izbora lika ulazite u samu igru. Način igranja je vrlo sličan onome iz novijih Sierinih igara. Naime, pomoću ikona koje mijenjate pritiskom na desnu tipku miša, vršite razne postupke: KREDENCEM otvarante ili zatvarate predmete, OKO služi za gledanje, RUKA U POLOŽAJU POKUPLJANJA služi za podizanje ili spuštanje predmeta, DLAN koristite za potezanje ručki, korištenje, obrađivanje i sl., a MRTVAČKU GLAVU za napad. Sve te ikone možete vidjeti ako pritisnete desnom tipkom na vrh ekrana. Tada se pojavljuje statusni ekran koji zauzima oko četvrtinu cijele slike. Na njemu imate sve gore navedene ikone u tekstualnom modu, predmete koje lik nosi i samu sliku lika kojeg kontrolirate. Ako recimo na desnoj strani vidite sliku lika, a na lijevoj policijsku značku pritiskom desne tipke miša na nj prebacujete se na drugog. Nažalost, takav način kontroliranja je težak za privikavanje, tako da uvelike povećava napetost i smanjuje koncentraciju igrača. Moguće je zapaziti da je teško napredovati u kasnijim fazama igre. Naime, pojavljivanje predmeta na najčudnijim mjestima (koja ste prošli) je neodgovorno koncipirano, tako da ćete dugo protratiti igru pretražujući već pređene lokacije, nadajući se da ste zaboravili nešto što će vam omogućiti napredovanje u samoj radnji. Lokacije mijenjate tako da vam se na mjestu gdje je "prolaz" pojavljuje ime mjesta na koje idete. Sve bi to bilo u redu da se prolazi ne nalaze na nemogućim mjestima. Ako pogledamo sve nedostatke Bur



Renderirana grafika ima glavnu ulogu u ovoj igri

Desno: Grof Drakula !?

BUREAU 13
Gametek

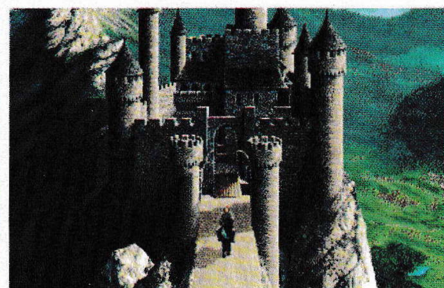
- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

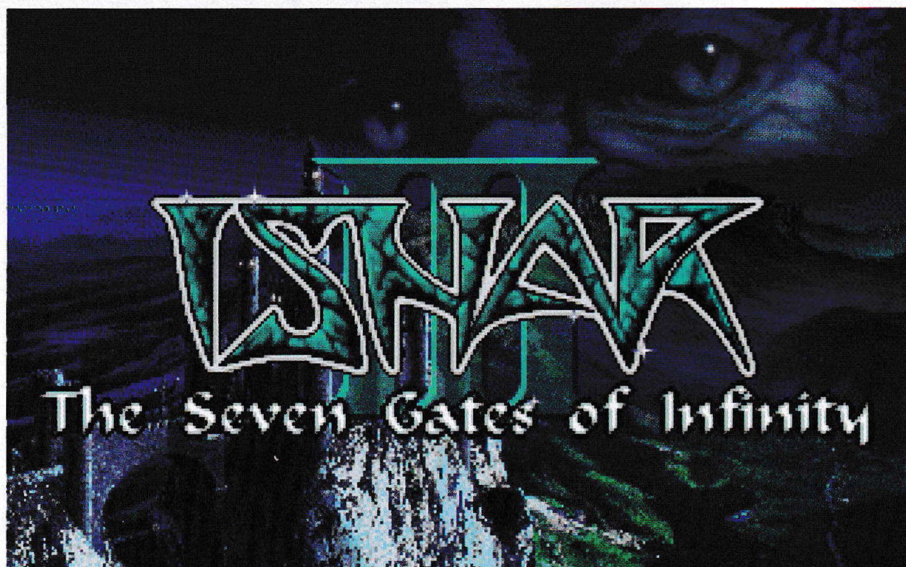
Zvuk	68%
Grafika	73%
Igrivost	46%
Ideja	78%

UKUPNO 69%
Igrano na: PC486DX, 4MB, 16 MB HDD









KOBNA KONJUKCIJA

Mračne sile drugih svjetova pronašle su put do nas. Trenutak otvaranja vrata opasno se približio. Pronaći ih i na vrijeme spriječiti prodiranje zla, težak je zadatak. No, možda ipak postoji tračak nade.

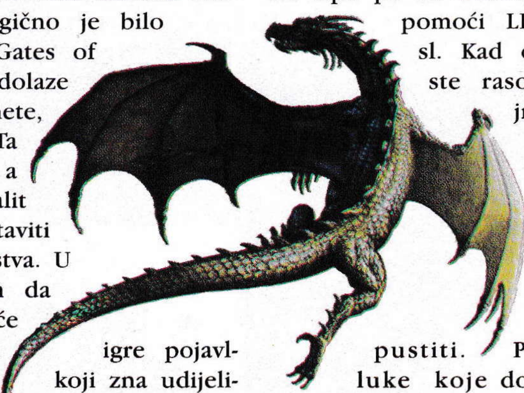
SILMARILS, ime pod kojim se kriju mnoge odlične igre, a između ostalih i poznati "Robinson Requiem", donosi nam novi nastavak odlične FRP-serije ISHAR. Nakon prvog i drugog dijela, logično je bilo očekivati i treći. Stigao je pod nazivom The Seven Gates of Infinity. Planete, kružeći oko Sunca milijunima godina, dolaze u jedinstveni položaj koji se zove konjukcija. Sve planete, zajedno sa svojim satelitima, dolaze na isti pravac. Ta pojava omogućava otvaranje vrata u druge dimenzije, a kada i zadnja planeta uđe u ravninu, sile mraka provalit će u ovaj, naš svijet koji će biti nesposoban zaustaviti potpuno uništavanje. To će značiti kraj cijelog čovječanstva. U čitavoj toj panici pojavljuje se grupa ljudi spremnih da zaustave nadolazeće zlo. Predvodite ih vi, a da li će vodstvo biti uspješno ili ne, saznat ćete sami. Na početku igre pojavljuje se čovjek koji zna udijeliti poneki koristan savjet, a kojeg ćete viđati još puno puta tijekom igre (htjeli to ili ne) jer će vas on usmjeravati kuda ići i što napraviti.



Nakon što ste odgledali uvod pred vama se pojavljuje jedan lijepi, standardni izbornik s opcijama: učitavanje stare igre, podaci o autorima igre, kontrola zvuka i glazbe, mogućnost formiranja vlastite družine i nova igra.

Kod učitavanja igre možete učitati snimljenu poziciju iz prethodnih nastavaka i možete nastaviti igrati sa starim, već provjerenim likovima.

Kod izrade svoje družine, možete birati među ponuđenim rasama kakve će biti osobine vaših likova (HUMAN, ELF, DWARF, ORC ili LIZARD-MAN). Za svaku rasu imate nekoliko ponuđenih fotografija vaših likova, koji ne utječu na njihove osobine. Svakom možete izabrati njegovu specijalnost, a ponuđene su PALADIN, WARRIOR, RANGER, BARBARIAN, THIEF, CLERK, WIZARD, ARCHER i SPY. Konačno dobivate popis osobina koje su važnije od svih prije navedenih. Ako želite da vam lik bude ratnik, većinu bodova mu trebate staviti na STRENGTH, CONSTITUTION i AGILITY a ako želite stvoriti čarobnjaka, podignite nivo bodova na INTELIGENCE i WISDOM. Nakon ponavljanja ovog postupka sa svakim likom i započinjanja igre važno je znati da je prvi lik s lijeve strane vođa družine koji nikada ne bježi, tako da bi vam bilo mudro kod njega držati sve važne stvari, osobito novac. Upravo tako. Likovi, ako su nezadovoljni, bježe. Nažalost, različite se rase međusobno ne trpe pa ne očekujte da će ORC pomoći LIZARD-MAN-u i sl. Kad otkrijete kojom ste rasom najzadovoljniji, najbolje bi bilo da su vam svi likovi iz te rase. Kad ih jednom uvrstite u svoju družinu, više ih nećete moći otpustiti. Pazite! Sve odluke koje donosite moraju biti odobrene većinom glasova članova vaše družine.



Dobro je da ne stvarate sami SVE likove jer tijekom igre možete pokupiti još neke likove odličnih osobina. Prostora za njihovo traženje ima mnogo jer na planu grada možete pronaći 15 gostionica od kojih je svaka neiscrpan izvor zgodnih savjeta i različitih likova koji čekaju da budu

Oglasi

Amiga

Prodajem Amigu 500 s mišem, dva joysticka, 230 disketa s igricama i programima 1MB proširenje, dodatni floppy disk drive i color monitor. tel: 01-338-397 (Luka)

Mijenjam igrice za A 1200 i 500. tel: 041-560-045 (Ivan)

Prodajem A 1200, monitor, Philips CM 8832, turbo karticu 1 MB FAST RAM, snažno napajanje i sve kabele za ugradnju 3.5" HD i 90 disketa. tel: 021-524-894 (Duško)

Prodajem DFO za Amigu 500 za 120 DEM. tel: 034-314-560 (Igor)

Tražimo dokumentaciju Kick-Pascala 2.0 (za Amigu) s objašnjenjima za sve funkcije i naredbe. tel: 01-328-247 (Marko)

Prodajem A 1200, A 500, dodatnu disketnu, proširenje memorije, podloge, kutije, diskete, programe (može i razmjena). Kupujem A. REPLAY. tel: 054-125-712 (Danijel)

Prodajem Handi scanner za Amigu 500/1200 400 DPI.64 gray; disketnu jed. 3,5"; modem Amiga modem 1200 RS, senzorni joystick. tel: 044-624-580 (Matija)

Molim sve one koji prodaju igre i programe za Amigu da mi pošalju kataloge. SINIŠA PREKRATIĆ KOLAROVA 12 41106 ZAGREB

Prodajem SCART kabel za Amigu (100KN), miš Golden Image za 70 KN. tel: 01-150-407 (Mihael)

Prodajem A500, V1.3 SCART, mip, podloga, 1 MB RAM, 200 disketa s kutijom za 550DEM. tel: 01-676-430 (Denis)

Prodajem A 500, W. 1.3, 1 MB RAM, dva joysticka, miš, 40-tak disketa, popratna literatura i VBS za 500 DEM. tel: 01-567-909 (Marin)

Prodajem hard disk za A 500 od 20 MB + 1 MB RAM-a za 300 DEM. tel: 01-577-638 (Roman)

Prodajem A 600 s joystickom, 30 disketa i pratećom opremom za 500 DEM. tel: 01-612-191 (Denis)

Tražimo dokumentaciju za kick-pascal v 2.0 tel: 01-328-247 (Marko)

Prodajem 100 disketa s igrama za Amigu za 100 DEM. tel: 01-311-848 (Fred)

Prodajem A1200, HD 270 MB, monitor 1084S + 100 disketa s igrama. tel: 01-565-590 (Nenad)

Povoljno prodajem malo korištenu A 500, 1 MB, V 1.3, stereo kolor monitor 1084S, tri joysticka, miš, literaturu i 100 disketa. tel: 020-23-278 (Tino)

Prodajem A 500 V1.3, 1MB, originalnu opremu, TV-adapter, miš, tri joysticka, 130 disketa s igrama za 580 DEM. tel: 01-694-096 (Mario)

Prodajem A 600 (miš, joystick, 40 disketa s igrama i literaturu), malo korištena. tel: 033-726-340 (Mario)

Prodajem A 1200, 340 MB HD, 300 MB softwarea, EPSON LX-400, 150 disketa, vbs s 1300 MB softwarea. tel: 031-814-681 (Dario)

Molim sve koji prodaju igre za A500 neka pošalju kataloge. tel: 052-542-085 (Vedran)

Prodajem VBS za Amuigu. Pouzdana izvedba s uputama i disketom. tel: 01-777-238 (Josip)

Prodajem dodatnu disk jedinicu za Amigu i 90 disketa s kutijom. tel: 042-51-525 (Tomica)

Prodajem A 1200, monitor, 3 MB RAM, 90 disketa, sve za ugradnju 3.5" HD, joystick, miš + pojačano napajanje (45W). tel: 021-524-894 (Duško)

Prodajem A 600 HD s 2 MB RAM, 60 MB HD, ugrađenim TV-modulatorom, dva miša, joysticom te svom potrebnom opremom i literaturom. tel: 021-561-528 (Eugen)

Prodajem DFO za Amigu 500 za 120 KN. tel: 034-314-560 (Igor)

Molim sve koji prodaju igrice za Amigu da mi pošalju kataloge. MARKO VINOVRŠKI ILOČKA 2 43400 VIROVITICA

Molim sve zainteresirane za razmjenu igara za Amigu neka se jave. tel: 043-223-788 (Vedran)

Prodajem A CD 32+,igru TROLS i dva muzička CD-a za 500 DEM. tel: 031-847-251 (Jozo)

Prodajem A-600 s literaturom, joystickom, mišem i s igrama. tel: 040-311-650 (Nino)

Prodajem A 500 V1.3, malo korištena, 2.5 MBRAM, color monitor 1084, miš, joystick, diskete i literaturu za 850 DEM. tel: 021-886-700 (Branko)

Prodajem A 1200 (WORKBENCH 3.0) s literaturo, joysticom, igrama i nekoliko programa i 50 disketa. tel: 020-455-013 (Ivo)

Prodajem A 500, 1 MB RAM, zeleni monitor, miš, joystick, 50 disketa za 700 DEM. tel: 01-162-619 (Vedran)

PC

Prodajem PC 386, 4 MB RAM, 405 MB HDD, 3.5" FDD, 14" kolor monitor, SoundBlaster PRO, zvučnici i miš. tel: 058-876-316 (Ante)

Prodajem PC486DX2-80, 4MB RAM, 405 MB HDD. kolor monitor, soundblaster PRO16, i ostalu opremu za 2000 DM. Tomislav Domijan, Debanićeva 1, 41000 Zagreb (iza Črnomerca)

Tražim PC 286/16 2 MB s kolor monitorom do 150 DEM. tel: 035-235-332 (Mario)

Prodajem PC 286, 20 MB HD 3.5" C/B monitor DOS 6.2 s knjigma i mišem za 500 DEM. Molim da se jave oni koji su završili igricu PRINC OF PERSIA 2. tel: 048-843-679 (Željko)

Prodajem Gameboy s dvije igre za 130 DEM. tel: 035-425-317 (Mario)

Prodajem PC 486 DX, 8 MB, 5.3, CD-ROM, HD 420 i 365 MB, adi 15" best ups, SB 16, STYLUS 800 + C/B ručni scanner, 5.25 i 3.5 floppy, hrv. knjige i AA 1200 s monitorom. tel: 031-45-172 (Deny)

Prodajem PC ploču 486DX-66 MHz i 8MB SIMM. Vrlo povoljno. tel: 01-576-293 (Filip)

Prodajem 386/DX 40 Hz 105 MB, 4RAM, 14" monitor, VGA Philips tel: 01-329-149

Molim sve koji povoljno prodaju igrice za PC da mi besplatno pošalju kataloge. SILVIJE GOLIĆ J.J.STROSSMAYERA 141 56270 ŽUPANJA

Prodajem PC 386 DX2/40, 4 MB RAM, 214 MB HDD, 3,5" drive i monomonitor samo za 1000 DEM. tel: 022-26-405 (Vedran)

Prodajem ručni SCANNER, 800 DPI, s 256 GREY, novi. tel: 01-235-735 (Goran)

Razmjenjujem igrice za PC. tel: 01-312-985 (Hrvoje)

Prodajem CD za PC s više od 100 najnovijih igrica. tel: 01-347-056 (Mićo)

Hitno prodajem PC 486 8 MB CD ROM i SoundBlaster. tel: 01-573-831 (Siniša)

Mijenjam igre za PC. Znima me TERROR FROM THE DEEP, MOR. KOM.2, CANN.FOD.2, DEATH GATE, ITD. tel: 01-720-182 (Javor)

Prodajem PC 486DX2-80, 4MB RAM, 540 HDD, 3 VLB, 14" color monitor LR ni i novi software. tel: 01-568-992 (Josip)

Molim sve koji prodaju igrice za PC da mi pošalju svoje kataloge. IVAN KAPETANOVIĆ SVETICE 50 41000 ZAGREB

Svi zainteresirani za razmjenu igrica za PC neka se jave tel: 01-194.215 (Dario)

Mijenjamo novije igre za PC. tel: 023-25-146 (Filip) tel: 023-431-108 (Zvone)

Kupujem igre za PC: Detroit i UFO Enemy Unknown tel: 01-162-281 (Igor)

Pozivam sve koji prodaju software (igre) za PC da mi pošalju kataloge. tel: 021-580-996 (Josip)

Kupujem dotrajale, zastarjele i pokvarene PC komponente. tel: 021-351-751 (Darko)

Molim sve koji imaju kataloge s programima i igricama za PC neka ih pošalju. GORAN KEVO R.BOŠKOVIĆA 12 C 42000 VARAŽDIN i VINKO DRAGOVIĆ MATICE HRVATSKE 3 58350 METKOVIĆ

Prodajem PC 486/40, color monitor SVGA, 4 MB, 130 HDD, miš i podloga, 3,5 FDD, printer STAR LC 10, dvije trake CD-ROM 2X, GAME CARD i software. tel: 01-438-867 (Hrvoje)

Mijenjam ili kupujem igre za PC. Prednost avanture. tel: 01-414-829 (Danijel)

Svi koji prodaju igre, komponente i programe za PC neka mi pošalju kataloge s cijenama. tel: 01-578-192 (Josip)

Povoljno prodajem matičnu ploču 486 SLC, priključak za dva joysticka i SoundBlaster PRO.2.0 tel: 01-574-633 (Luka)

Ostalo

Prodajem ili mijenjam igru MEGARACE na CD-ROMU. 01-510-776 (Tomislav)


TSR


HACKER



Oglasi

Molim sve zainteresirane za razmjenu ili prodaju igara za PC da se jave. tel: 01-172-706 ili 173-796 poslije 20h (Luka)

Prodajem grafičku karticu OAK-VGA 1MB, floppy drive 5.25 " i 28 disketa 5,25" za 200 DEM ili mijenjam za 4X1 RAM SIMM. tel: 01-172-054 (Dominik)

Prodajem BUG-ove od 1. do 29-tog broja za 330 KN. tel: 01-163-329 (Miljen)

Želio bih razmjenjivati igre i programe za Atari ST. tel: 031-551-262 (Krunoslav)

Povoljno prodajem C-64, kazetofon, printer, transformator, joysticke i kasete s igrama. tel: 01-348-586 (Tomislav)

Prodajem C-64, disk 1541-II, kazetofon, stotinjak igara na kasetama i 40 igara na disketama, EPROM modul i 2 joysticka za 1100 KN. tel: 044-742-444 (Mario)

KUPUJEM floppy disk 3.5", 720 KB za ATARI 520 ST. tel: 051-721-618 (Romano)

Nintendo, dva joysticka i igre (North & South, Super Mario Bros, Turtles 2 i literaturu o igricama prodajem za 250 DEM. Nazvati poslije 16h. tel: 032-333-384 (Igor)

Prodajem Game Boy i igru TERMINATOR 2 za 650 KN. tel: 044.623-420 (Igor)

Prodajem C-64, kabel, transformator, kazetofon (neispravan), 1700 igara, dva joysticka. Cijena po dogovoru. tel: 01-524-384 (Martin)

Molim da mi se jave svi koji imaju NASCAR ili NHL '95 koji se žele mijenjati za Mortal Kombat 2, Aladdin, Quarantine, Jamm it, Formula 1 GP itd. tel: 01-270-448 (Ivan)

Tražim igrice za PC- Dark Sun, Heretic, Mega Race, Rise of the Robots, Battle Isle 2, Hocus Pocus, World Circuit, Terror from the Deep, Desert Strike, Santa's X-mascaper. tel: 035-235-332 (Mario)

Prodajem disk jed. za C-64/128 i 280 disketa s igrama i programima za 200 DEM. tel: 033-726-660 (Ivan)

Prodajem novi Quick Shot joystick intruder, malo korišten, posebno napravljen za simulacije. Cijena 70 DEM. tel: 051-262-644 (Petar)

Prodajem MS DOS 6.2 SETUP, literaturu za COMMODORE 64 i kupujem BUG br.1. tel: 021-220-608 (Ivan)

Prodajem C-64 star mjesec dana, kazetofon, igre za C-64 i ostalu prateću opremu za 250 DEM. tel: 021-765-512 (Marino)

Prodajem Atari 520 ST+, 1 MB RAm-a, monitor SM 124, opremu i 70 disketa. tel: 01-212-538 (Ranko)

Povoljno prodajem Atari XL800 s kazetofonom, dvije diskete s igrama, joystickom i prospektima. tel: 01-572-971 (Matija)

Prodajem potpuno nov, neraspakiran Supernintendo za 280 DEM ili 1080 KN. Igrice za 90 DEM ili 330 KN (po komadu). Sve neraspakirano i nekorišteno. tel: 01-672-840 (Maja)

Mijenjam Commodore 64, DUNGEONS & DRAGONS, igru s 11 figurica za Amigu 600. tel: 01-696-648 (Matija)

Prodajem Game boy s 9 igrica i dvije igrice za Sega Game Gear. tel: 01-734-414 (Vedran)

Svi koji imaju kataloge s igricama i programima neka ih pošalju na adresu: ANA MILIČEVIĆ ABRAMOVIĆEVA 7 41040 ZAGREB

Povoljno prodajem HIVIDEO PRO CAPTURE karticu i HIENCODER GENIUS (VHS i S-VHS izlaz), novo. tel: 031-760-283 (Vlatko)

Prodajem diskete 5.25" s igrama za C-64 ili mijenjam za 3.5" diskete. Prodajem transformator za C-64. tel: 033-722-558 (Tomislav)

Prodajem 'Game boy sa slušalicama, adapterom, priključkom za igru u paru, deset disketa s prospektima o igricama za 350 DEM. tel: 01-688-383 (Ivan)

Prodajem Olivettijev miš sa PS/2 utičnicom. tel: 033-782-018 (Danijel)

Prodajem C-128, 170 igara, literaturu, modul, joystick i kasetofon za 300 DEM. tel: 035-243-944 (Dražen)

Hitno prodajem C-128, floppy disk 1571, 70 disketa s igrama i uslužnim programima, kasetofon i literaturu za 350 DEM. tel: 033-721-590 (Ivan)

Prodajem disketu za SEGA MEGA DRIVE II pod imenom "SONIC THE HEDGEHOG 2" za 200 KN. tel: 048-572-650 (Ivan)

Kupujem igre za SEGA MASTER SYSTEM II. tel: 058-884-578 (Marino)

Mijenjam C-64 i bicikl s 3 brzine i igru DUNGEONS & DRAGONS s 11 figurica za A 500. tel: 01-696-648 (Matija)

Prodajem trafo za C-64 i miš za PC. tel: 01-345-921 (Tomislav)

Kupujem štampač EPSON STYLUS COLOR ili HP DESK JET 560c ne stariji od 3 godine. tel: 01-328-582 (Jasna)

Prodajem printer LC1024, malo rabljen, marke STAR za 350 DEM. tel: 01-228-224 (Tomislav)

Prodajem SCHNEIDER CPC-464, zeleni monitor (200 DEM); VBS kazete s popisom (jedna 40 DEM), vanjski disk 3,5" za Amigu (880 KB) za 120 DEM. tel: 01-228-224 (Tomislav)

HACKERI! Došao je kraj vašim mukama zbog nedostatka drugog opcionog dugmeta na joysticku. Prepravljam sve joysticke. tel: 01-698-608 (Ivan)

Prodajem joystick Quick Shot za 50 KN i Quick Shot II TURBO II za 70 KN za Amigu, Atari i Commodore. tel: 023-326-459 (Mile)

Prodajem C-64 s kasetofonom, igricama i joysticima za 180 DEM, T.F.C. III modul original iz Nizozemske za 100 DEM i software za C-64. tel: 031-126-060 (Danijel)

Prodajem TV-igrice s tri diskete za 220 DEM stare 10 mjeseci. (Može i zamjena za GAME BOY ili GAME GEAR s najmanje dvije diskete. tel: 01-258-837 (Tomislav)

Prodajem WING COMMANDER III za 500 KN. tel: 051-621-039 (Sanjin)

Prodajem C-64 s novim kasetofonom i jednom kasetom s 30 igara i joystickom. tel: 031-676-272 (Vitomir)

Molim sve koji prodaju hardware i software neka mi pošalju svoje kataloge, cjenike i prospekte. MARIO ŠKORIĆ I. MAŽURANIĆA 12 32000 VINKOVCI

Prodajem muzičku liniju ili mijenjam za Amigu ili PC s opremom. tel: 021-355-236 (Nikola)

Mijenjam C-64, bicikl s tri brzine, DUNGEONS & DRAGONS igru s 11 figurica za A-600. tel: 01-696-648 (Matija)

Prodajem Game Boy s igrom Super Mario Land za 600 KN i prodajem igricu TINY TOON WACKY SPORTS (nije korištena) za 260 KN. tel: 020- 22-973 (Marijan)

Prodajem novi Game Boy s igrom za 650 KN i novu igru "F 15 STRIKE EAGLE" za 250 KN. tel: 020-33-078- (Drago)

Sve koje zanima razmjena igara za PC u osijeku neka se jave tel: 031-161-785 (Dalibor)

Prodajem floppy disk drive 1541-II s dodatnom opremom i disketama za C-64 za 450 KN. tel: 020-452-880 (Ivan)

Mijenjam UFO 2 i LITTLE BIG ADVEN. za QURANTINE; HOKUM KA-50, INDYCAR race., ACES OF THE DEEP, JAMMIT, N.Q. RALLY tel: 031-141-118 (Dejan)

Prodajem kazetofon za 20 DEM tel: 031-843-577 (Dinko) poslije 20 h

Prodajem Svet kompjutera, Računar i knjige za Spectrum. IVICA TABULA SESVETSKA7 41000 ZAGREB

Mijenjam C-64 i bicikl s 3 brzine i DUNGEONS & DRAGONS, igru sa 5 metalnih, 6 plastičnih i 24 STAND-UP figurica za A 600 tel: 01-696-648 (Matija)

Prodajem C1280, dva joysticka, 20 igara i dva programa za presnimavanje. tel: 058-46-576 (Tomislav)

Povoljno prodajem pisač color DL 1100 FUJITSU. tel: 031-165-326 (Ivica)

Prodajem novi MITSUMI CD-ROM QUAD SPEED ATAPI za 350 DEM. tel: 01-229-813 (Nenad)

Prodajem C-128 s disk driveom 1431 turbo modulom, color monitor, dva joystica i 170 igara na disketama. tel: 031-42-652 (Zvonimir)

Kupujem original igre na disketama. tel: 01-719-929 (Danijel)

Povoljno prodajem VGA mono monitor i VGA 256 KB karticu. tel: 047-333-284 (Krešimir)

Molim sve koji razmjenjuju igre da mi pošalju svoje kataloge. SAŠA BATINAC GORNJOGRADSKA OBALA 83 54000 OSIJEK

Prodajem C-64 s igricama, joysticom, literaturom i kazetofonom. Cijena po dogovoru. Molim kataloge i cjenike igrica. tel: 042-711-503 (Darijo) poslije 19h

Tražim igre: GENESIA, SIMCITY 2000, WING COMMANDER I i II, UFO, TERROR FROM THE DEEP, COLONISATION za A-500. tel: 031-664-708 (Goran)

Prodajem C-64 sa 16 MB modulom, joystickom, kazetofonom, preko 300 igrica i literatura za 200 DEM. tel: 047-338-537 (Vjekoslav)

HITNO prodajem NINTENDO igraću konzolu s igrom SUPER MARIO BROS. 3. (stara 3 mjesea). tel: 047-522-180 (Vedran)

primljeni u vašu družinu i na kraju, krevetima koji samo čekaju da se na njih bacite. Naravno, ne bi bilo zanimljivo kad bi se sve to odmah vidjelo na karti, pa ćete sve to morati tek sami otkriti, a zabilježit će se na kartu tek kada uđete u njih. No, nakon malo duljeg igranja shvatit ćete da je veličina mape najmanji problem u ovoj igri. Osim gostionica postoje i druge, razne trgovine u kojima se možete opskrbiti odjećom, štitovima, hranom dugog roka trajanja, raznim bočicama i najvažnije - oružjem. Svaki lik na početku dobije nekoliko novčića za preživljavanje, ali čim raznesete u komadiće prvu bandu ona će vam, pod sobom, ostaviti vreću novaca. Nađite banku koja se nalazi okružena visokim zidinama u aristokratskom dijelu grada. U nju možete ući samo kroz dobro čuvana vrata. Čuvaru morate dati 4000 novčića da biste dobili propusnicu (ogrlica) za grad, a ako sve prođe bez problema, očekuje vas dio karte na kojem postoji nekoliko vrlo važnih ustanova. Jednu smo već spomenuli, a to je banka u kojoj možete ostaviti stvari i novac. Dnevna kamata vam iznosi 8% što će vam dobro doći da vas ponekad izvući iz kronične nestašice novca. Ostale ustanove nemaju neku zasebnu funkciju, već služe razvoju radnje (palača, knjižnica i kazalište). Osim na vratima, čuvari stoje i u drugim dijelovima grada. Kad već pomislite da ste sve istražili, kod čarobnjaka se otvore vrata u drugi svijet, zapravo u prošlost. Tamo se vrlo teško snalaziti jer ne postoji karta, pa se morate osloniti na svoju sposobnost orijentacije (čitaj: SREĆU).

Dva korisna savjeta: U dimenziji iza prvih otkrivenih vrata moguće je pokupiti 6 gljiva (nemojte ih jesti), a zatim pronađite prolaz iza kojeg, uz još malo traganja, trebate pronaći glodavca koji je zapravo čovjek. Kad otkrijete druga vrata koja se otvaraju samo u 2 sata po ponoći, morate ubiti poglavicu i uzeti kristal. Ako mislite da će vam sve ovo pomoćivarate se. Morat ćete u međuvremenu još mnogo toga napraviti. Što? To otkrijte sami.

Nepotrebne stvari možete prodati za četvrtinu stvarne cijene. Oružje i štitove natovarite ili na tijelo ili u ruku. Ako nosite sjekiru ili neku vrstu štapova, morat ćete ih držati objeručke, i nećete moći nositi štit na ruci. Drugi štit možete obući, a kacigu stavite na glavu. S držanjem novca nemate problema budući da još nismo čuli da se netko pobunio da ga ima previše. Novac ima posebno mjesto na kojem se uvijek može vidjeti koliko ga koji lik ima. U INVENTORY-u također možete pogledati sve osobine lika (LOCK-PICKING, PERCEPTION, FIRST AID, ONE-HANDED WEAPON, TWO-HANDED WEAPON, THROWING WEAPON, FIRING) kao i trenutno zdravstveno, fizičko i psihičko stanje (VITALITY, PHYSICAL, PSYCHOLOGICAL i COHESION) koje je vrlo bitno pratiti tijekom igre jer u slučaju niskog VITALITY-ja, lik može umrijeti. Ako je nizak PHYSICAL lik se više neće moći boriti, dok se PSYCHOLOGICAL koristi za magije, a za 50% se obnovi jednim običnim spavanjem. Najvažnije od svega je iskustvo koje dobivate u svakoj borbi a o kojemu ovisi npr. čarobnjakova magija. Dok na početku posjedujete čarobnjaka sa svega nekoliko magija, nakon što vam iskustvo poprimi vrijednost od nekih 250000 dobit ćete sve postojeće magije i život će vam biti mnogo lakši.

Sve ovo opisano ne bi predstavljalo ništa novo da nema zadivljujuće grafike koja je, i za današnje kriterije, još uvijek dobra zbog digitaliziranih likova i pozadina. Zvuk koji prati igru je solidan, pa tako možete čuti topot konja dok prolazi kraj vas ili muziku u gostionici, ali sve to nije ništa revolucionarno. Igra zahtijeva oko 7 MB prostora na HDD, ali se može igrati preko disketa. Isprobana je na A 1200 (postoji verzija za A 500 isto kao i za PC). Za ljubitelje FRP-a ovo će biti prava poslastica.

Tihomir Jauk

Desno:
Prva vrata u drugu dimenziju

Dolje:
Mapa grada











ISHAR 3

Silmarils

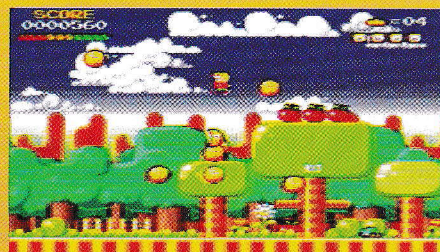
- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	64%
Grafika	83%
Igrivost	79%
Ideja	92%

UKUPNO 83%

Igrano na:
A1200, 2MB, 7MB HDD







Marvinova velika avantura

Da li ste se ikada našli na nepoznatoj planeti, prepunoj čudnih bića? Vi vjerojatno niste, ali je zato mladi raznosač pizza Marvin već odavno izgubljen. Pomognite mu da se izvuče s nepoznate planete, pronađe profesora i vrati ukradeni čip.

Jednog je dana Marvin dobio narudžbu da odnese pizzu ugled nom profesoru u laboratorij. Profesor je bio na pragu velikog izuma. Iscrpljen, na trenutak je zaspao i tada se pojavilo čudno zločesto biće i ukralo čip iz profesorova izuma. U istom je trenutku Marvin zazvonio na vrata. Zvono je probudilo profesora. Zločasto je biće "popalilo" profesorov izum, no bez čipa izum nije ispravno radio i prebacio je profesora i zločesto biće na daleku planetu. Marvinu je dosadilo čekati pred vratima. Odškrinuo je vrata, ugledao čudne bljeskove i hrabro zakoračio u sobu. Tada se spotakao o električni vodič na podu sobe i odjednom se našao uhvaćen lutajućom zrakom iz pokvarenog izuma.

Tako počinje priča izdavačke kuće 21st Century Entertainment (Pinball Drems, Fantasies & Illusions), koja je ovu igru otkupila od nepoznatih progamera Internal Byte Systems kojima je ovo druga igra za Amigu. Iako novi u području kućne zabave, ovi su programeri pokazali da nimalo ne zaostaju za vrlo jakom konkrencijom. Prilikom ulaska u igru imate mogućnost odabira jednog od četiri strana jezika. Mišem kliknite na poznati vam jezik i krenute u igru.









Kada se igra učita, možete pogledati priču ili je prekinuti pritiskom na pucanje. Potom će vas dočekati uobičajene opcije (start, continue, options) gdje možete izvršiti određene izmjene ili nastaviti prije započetu igru. Nakon STARTA ulazite u igru. Prvi nivo je ujedno i uvodni jer služi za upoznavanje naredbi. U gornjem lijevom kutu ekrana prikazani su bodovi i energija, dok su na desnom dijelu prikazani predmeti koje sakupljate tijekom igre (sunca, zvijezde i mjesece) i broj života. Krenite naprijed i naići ćete na oblačić s natpisom "HELP". Profesor vam u takvim oblačićima ostavlja poruke koje će vam pomoći tijekom igranja. Ukratko, oblačići na početku igre vam objašnjavaju da sakupljanjem zvijezda možete dobiti novi život (100 zvijezda), sunca služe za gađanje neprijatelja a ukoliko sakupite 30 mjeseca, dobivate nagradni mjesec koji lebdi oko vas i uništava neprijatelje. Profesor će vam slati uputstva kako najlakše uništiti protivnike, naravno , možete ih upucati suncima no isto tako možete skočiti na njih i tako ih dotući. Vrlo je važno znati izvesti viši skok kako biste mogli skočiti do







Instalacije

Nakon što ste ugledali ikonu na kojoj piše HDInstall (instalacija na hard disk), vjerojatno ste pomislili da bi instalacija mogla biti lak posao. No, ugodnog li iznenađenja, ova instalacija ima bug, tako da pomoću nje nećete moći pokrenuti igru. Igru instalirajte na sljedeći način:

-učitajte neki od programa za rad s file-ovima (DOpus)

-napravite ladicu pod nazivom "Marvin" (Makedir)

-ubacujte diskete po redu i kopirajte file-ove s njih u direktorij "Marvin"

-nakon što ste sve kopirali, ubacite prvu disketu (Marvin-boot)

-kopirajte ladice c i libs u iste na vašoj particiji DH0:

Ako ste sve dobro iskopirali, možete učitati igru preko ikone u ladici "Marvin". Za igru je potrebno 1.8 Mb Chip memorije, a vrlo je lako moguće da vam po učitavanju Workbench-a toliko neće ostati (ukoliko nemate proširenje memorije). Sada se vjerojatno pitate kako startati igru. Jednostavno, resetirejte Amigu (Ctrl+A+A). Držite pritisnute obje tipke miša. Sada ste ušli u "EARLY START UP" meni, kliknite mišem na "Boot with no Start-up-Sequence" (disk drive MORA biti prazan). Sada ste u sistemskom prozoru, upišite gdje vam se igra nalazi; Primjer: - u particiji DH1:, ladici "Igre", ladici "Marvin" tada upišite dh1:igre/marvin Kada ste upisali gdje vam se igra nalazi možete ju startati tako da upišete "WORK".

nekih vrlo visokih platformi. Naravno, dobro je znati i kako popuniti izgubljenu energiju. Za to će vam poslužiti jabuke. Ako stablo udarite na pravo mjesto, one će pasti, a vaša će se energija popuniti. U stablu možete naići i na pčele i zato budite vrlo oprezni. Ako mislite da su ovo sve "fore" koje vam nudi ova igra, varate se. Tu su još i nevidljive platforme, pokretno kamenje, kotrljanje, gusjenice, tajni prolazi i još mnoga druga iznenađenja. Neprijatelji su vam mravi, bube, klauni, gljive koje je poželjno izbjegavati ili uništiti. Neki se neprijatelji ne mogu uništiti prvim udarcem i zato pričekajte da se osvijeste te ih udarite ponovo. Na kraju svakog nivoa dočekat će vas vrata, koja ne moraju uvijek označavati kraj i zato ih je poželjno proći i provjeriti nalazi li se išta iza njih. Ako iza vratiju nema ničega, stanite pokraj njih i povucite joystick prema gore.

Ovo je jedna od najbolje napravljenih arkadica u posljednje vrijeme. Programeri su iskoristili čitavu skalu boja kako bi napravili lijepu i šarenu pozadinu. Muzika je jako simpatična iako su zvučni efekti malo zapostavljeni. Nakon prvog igranja možete uvidjeti da je ova igra pravi nasljednik legendarnog Mario Bros-a, a svi zaljubljenici u arkade bit će u cijelosti zadovoljni. Igra dolazi na 4 DOS diskete (može se instalirati na hard disk), a napravljena je samo za AGA mašine, što je na prvi pogled i razumljivo (265 boja u igri). Za sada nema nikakvih najava da bi ova igra mogla doći na druge platforme.

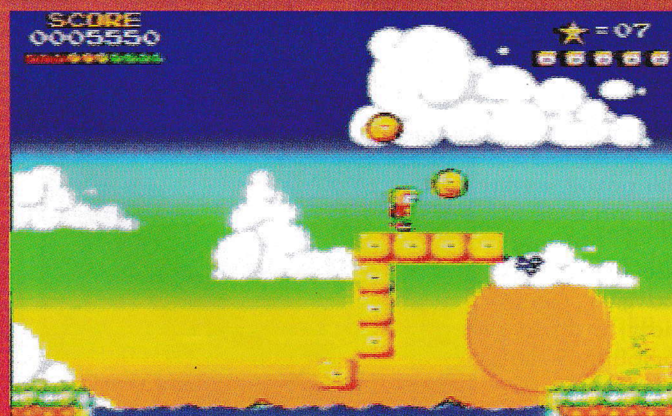
Silvano Bucić

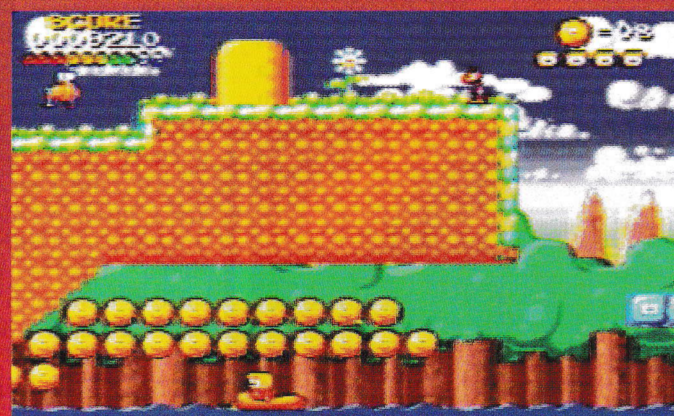
MARVINS ADVENTURE
21st Century Entertainment

- ✓ A500, A500+, A600, A1200, CD32
- PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	81%
Grafika	86%
Igrivost	82%
Ideja	76%

UKUPNO 80%
Igrano na:
A1200, 2MB, 4MB HDD





Legende

elite

ŽELIM BITI NAJBOLJI

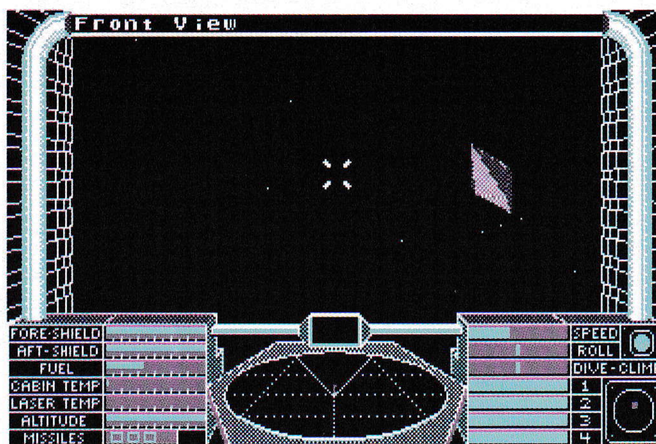
Da li ste ikada željeli dosegnuti zvijezde, proletjeti Svemirom, voditi uzbudljive bitke, pljačkati, trgovati i raditi milijun drugih zabavnih stvari? Ako ste još uvijek ostali samo na "željama", odigrajte ovu igru!

Još davne 1984. ljudi su koristili računala. Istina je, tada su bili malo nezgrapniji od današnjih ali služili su svrsi. Naravno, i tada su postojali hackeri. No, tadašnji hackeri nisu imali pune ruke posla jer je igara bilo jako malo. Ipak, iste su se godine programeri Acornsofta odlučili prvi probiti led. Napravili su najkompleksniju igru za kućna računala, slavnu ELITU.

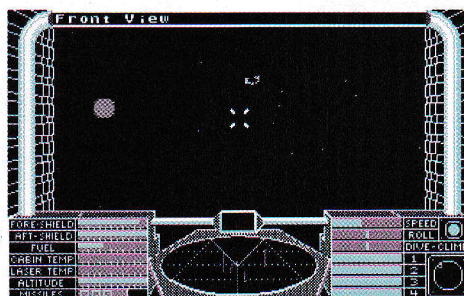
Pojava Elite na svim tadašnjim platformama govorila je sve o kvaliteti igre. Bila je toliko "zarazna" da su ljudi kupovali računala samo da bi se igrali velikog trgovca. Bila je to prava groznica. Radnja igre je bila dosta (ne)zanimljiva. Vi, kao Commander Jameson, započinjete igru na planeti Lave. U novčaniku imate kreditnu karticu s pozamašnom svotom od stotinu kredita što vam je dovoljno za nekoliko litara benzina, a hangaru još uvijek čeka legendarna Cobra MK III, izbušenog oklopa od prošlog velikog okršaja s velikim Tharagoidima, opremljena samo najnužnijim za opstanak u Svemiru. Na početku igre odlučujete kojim putem želite krenuti. Želite li postati pljačkaš koji u neprometnim dijelovima Svemira vreba nezaštićene trgovačke brodove i "olakšava" ih za njihov dragocjeni teret koji će im kasnije skupo preprodati, ili možda želite krenuti onim drugim, dosadnijim i legalnijim putem običnog "poštenog" trgovca koji pokušava zaraditi za život trgujući narkoticima, robljem, oružjem i pićem. Na ovaj se način brzo može zaraditi "laka lova". Preporučamo prvu varijantu jer je zabavnije uništavati sve što vam dođe pod ruku nego strahovati hoćete li čitavi stići u stanicu kako biste prodali teret i zaradili pokoji kredit kako biste si mogli priuštiti da počastite "škvadru" u obližnjem "bircu". Kako se vaše borbene aktivnosti u Svemiru razvijaju, mijenja se i vaš status i položaj u društvu. Tako će se vaš prvobitni status CLEAN (bijednik) promijeniti u OFFENDER nakon svega nekoliko uspješno uništenih policijskih brodova. Ako zaista niste "ljubitelj drotova" a oko vam stalno zapada za njihove brodove, onda ćete dobiti laskavu titulu FUGITIVE (razbojnik) i tako si navući čitavu policiju i lovce na ucjene na vrat. U igri postoji još jedan status, a odnosi se na vašu učinkovitost u uništavanju svemirskog "smeća" (konkurentni svemirski gusari). Kako vam raste učinkovitost, rast će i vaša sigurnost u Svemiru jer ćete polako postajati pravi profesionalac, a na statusnoj će se listi ispisati ELITE. Na vama je još da se zavalite u svoju omiljenu fotelju i pritisnete tipke G i H u nadi da će vas odnijeti u galaksiju u kojoj nitko za vas nikada nije čuo...

I što još poručiti nego da pregledate svoju arhivu i pronađete Elitu i pružite joj još jednu šansu da vas odnese na mjesto u kojem ste - ELITE.

Dejan Brnić







TRICKY QUICK

KAKAO ZEKOSLAV

U poslovnom svijetu postoji nepisano pravilo da novac žene troše na sebe, a roditelji na djecu. Velike kompanije to dobro znaju i nemilice troše ogromne novce na reklamu svijesne da im svaki uloženi dolar u reklamu vraća - dva. Zato treba klincima, koji su im najveći potrošači, stalno stavljati pod nos proizvode da bi oni u trgovini u pravom trenutku viknuli: "Hoću to!". Tako se i svima dobro poznata kompanija NESTLE odlučila na ciljani marketinški potez i uspijela. Napravila je kompjutersku igru, koju sad klinci igraju i nesvjesno primaju poruku "NESQUIK JE NAJBOLJI".

Ako imaš novca, nazoveš INTER ACTIVE SALES-TOOLS, koji na zove programere u ARGON-u. Oni naprave igru, prodaju je INTER-ACTIVE SALES-TOOLS-u koji se malo pobrine oko produkcije i marketinga i proda je NESTLE-u. Jednostavna procedura, ako imaš prave brojeve telefona. I vreću love. Ime se plaća, ali od imena se i živi. I tako NESTLE ima "i novce i ovce". No, pogledajmo što je to NESTLE dobila za svoj ulog. Da bi djeca htjela igrati igru ona mora imati simpatičnog junaka u glavnoj ulozi a to zec zvan ZEKOSLAV, svakako jest. No, ZEKOSLAV se ne smije dosađivati pa ima za zadatak sakupiti slova K,S,N,I,Q,E,U, koja, ako ih dobro posložite, daju NESQUIK. To vam je šifra za ulazak u slijedeći nivo. Slova su vam u nivou poslagana redom, pa ako ih tako i ne sakupite, znat ćete koje ste preskočili. Tada se malo vratite, nađite preskočeno slovo, i nastavite avanturu. Da ZEKOSLAVU zagorčaju život dužnost je osama, crvima, ribama, rakovima i drugim pripadnicima faune. Tako ose pikiraju na njega u nadi da će ga ubosti, a ni crvi nisu ništa sporiji već jure kao EUSTAHIJE BRZIĆ. Dotaknu li vas, jao si ga vama. No, nije ni naš ZEKOSLAV bez obrane. Pogodite ih sjemenkama kakaovca i tako ih uništite. Usput sakupljajte i kutije NESQUIK kakaa koje vam donose bodove. Naš je savjet da ne štedite na streljivu jer ga uvijek imate dovoljno, a kad poginete uslijed štednje streljiva gubite ostatak streljiva u novom životu. U drugom nivou nalazite se u podmorju i imate na sebi ronilačko odijelo. Sada vas proganjaju ribe i rakovi. Ribe se kreću tako da iznenada ubrzavaju i na taj vas način mogu ugroziti i kada mislite da ste na sigurnoj udaljenosti. O rakovima i njihovim kliještima ne treba trošiti riječi. Već ovaj nivo je teži i puno sadržajniji, s više prostorija i hodnika. Sakupite NESQUIK, pa gurajte dalje. Ose jednostavno uništavajte tako da ih namamite, brzo se maknete kad se "spikiraju" i onda naglo okrenete i zapucate. Crvi i rakovi vam mogu praviti probleme jedino zbog vaše nepažnje i brzopletosti. Igra je glatko animirana i u kombinaciji sa zaista odličnom grafikom i izuzetno šarmantnim likovima čini vam se kao da gledate animirani film. ZEKOSLAV sjajno trči i, što je još važnije, skače tako da je igrivost zaista velika. Iako je rađena u rezoluciji 320x200 igra odlično izgleda i po svom izgledu ništa ne zaostaje za najboljim arkadama s Amige poput RUFF'N'TUMBLE-a. U zvuku ove igre moći će uživati samo vlasnici zvučnih kartica, pa makar i onih najslabijih kao što su ADLIB kartice. Neprijatelji koji vas proganjaju kreću se po ustaljenim shemama i nemaju odlike umjetne inteligencije, no to ovoj igri možda i nije potrebno. Iako nam ne donosi ništa novo, nitko to ovoj igri neće zamjeriti jer se radi o vrhunskom proizvodu. Visoka ocijena iz igrivosti i grafike sigurno će popraviti ukupnu ocijenu. Prije nego što ju počnete igrati pripremite si kakao, jer kad počnete igrati sigurno se nećete moći odvojiti od računala.

Krešimir Mijić



Sa zecom skupljajte slova "NESQUIK"



TRICKY QUICK
Interactive Sales-Tools

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	59%
Grafika	86%
Igrivost	89%
Ideja	54%

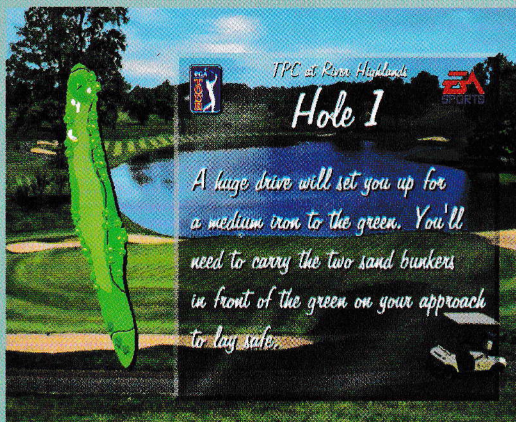
UKUPNO 76%
Igrano na:
PC386, 4 MB, 2 MB HDD

PGA EUROPEAN TOUR GOLF

Lopticom do bogatstva

Ukoliko vam je nakon igranja raznih ljetnih i zimskih olimpijada, nogometa, tenisa i ostalih športova preostalo nešto živaca, vrijeme je da i njih "potrošite" igrajući golf.

Programerska kuća Ocean donosi nam nastavak PGA Tour Golf-a, s pet novih (Wentworth Club, Forest of Arden, Crans-sur-Sierre, Le golf national, Valderrama), ovoga puta europskih terena. Igru započinjete u trgovini športske opreme, u kojoj ne možete ništa kupiti. Pomaknite kursor u gornji dio ekrana i pritisnite desnu tipku miša kod opcije PLAY. Zatim iz ponuđenog menija odaberite tip igre. Ako mislite da sve znate, "preskočite" vježbanje, odaberite turnir, učlanite se u klub i počnite s igranjem. Kad odaberete jedan od pet turnira, pojavit će se mapa svih rupa (najčešće ih ima 18) i ljubazni će vam voditelj pročitati vremensku prognozu s posebnim osvrtom na jačinu i smjer vjetra. Prije prvog udarca (i poslije svakog sljedećeg), korisno je pritiskom na desnu tipku miša pogledati mapu staze na kojoj se ucrtavaju putanje već odigranih udaraca. Na sredini ekrana nalazi se križić (nišan) kojim određujete smjer udarca, zatim pomaknite kursor na igrača, pritisnite lijevu tipku miša i kada mislite da ste dovoljno zamahnuli, stisnite opet lijevu tipku. Također možete mijenjati položaj igrača u odnosu na lopticu i to tako da stavite kursor na njegova stopala i stisnete desnu tipku miša. U donjem desnom kutu ekrana nalazi se prozor s podacima o optimalnom broju udaraca, broju staze koju igrate, bodovima i broju vaših udaraca. Ukoliko prekoračite optimalan broj udaraca ulazite u plus, a ukoliko stazu završite s manjim brojem udaraca (što vam je cilj), dobivate minus bodove na osnovu kojih se određuje vaša pozicija na turniru. Štapove mijenjate klikom na ime štapa koje se nalazi u posebnom prozoru. Možete mijenjati i tip udarca koji koristite i to tako da pomaknete kursor u gornji dio ekrana i pritisnete desnu tipku miša. Nakon završetka svake staze pojavljuje se tablica s pozicijama svih igrača a voditelj vas obavijesti o promjenama među desetoricom najbolje plasiranih. I na kraju, kad shvatite da golf i nije tako jednostavan (jer loptice lete u svim smjerovima osim željenog) i kad ste konačno završili svih 18 staza, doživjet ćete još jedno neugodno iznenađenje u vidu podatka da ste završili tek prvi krug turnira dok se za drugi još niste kvalificirali!!! Igra dolazi na dvije diskete, a opisana je verzija za A 1200/4000 i moguće ju je instalirati na HD.





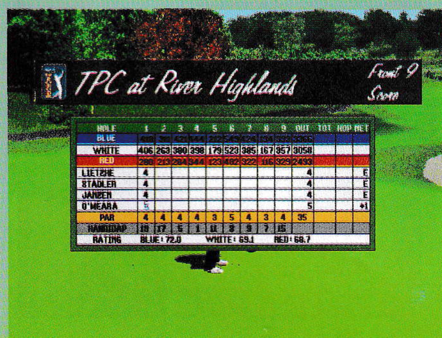
Krešimir Dušek

PGA EURO TOUR
Ocean

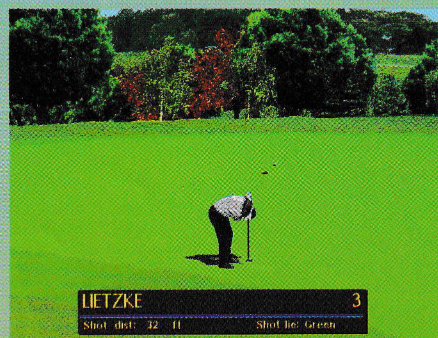
- ✓ A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	37%
Grafika	81%
Igrivost	73%
Ideja	58%

UKUPNO 69%
Igrano na:
A1200, 2MB, 4 2DD



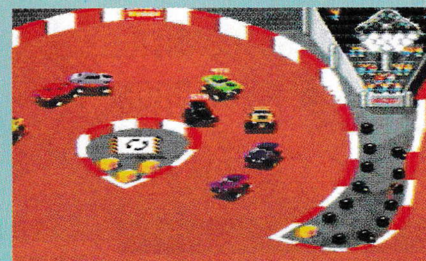




SUPER SKIDMARKS 2

Krave na kotačima

Igra Skidmarks je postigla veliki uspjeh jer je imala "ono nešto" što igru čini dobrom. Dobra grafika, novi 3D pogled i velika igrivost. Bio je to recept za uspjeh a sada se pojavio nastavak koji je bolji od svog prethodnika.



Prvo s čime ćete se susresti u igri je glavni izbornik. U njemu možete odabrati s koliko igrača želite igrati, igru preko modema ili linka, vrstu automobila i njegovu boju, vožnju s priključenom kamp-kućicom, broj krugova, visoku ili nisku rezoluciju, stazu na kojoj ćete voziti, jednu trku ili cijelo prvenstvo, normalan ili suprotan smjer vožnje, glazbu i zvučne efekte. Igru mogu igrati najviše četiri igrača s tim da je na stazi uvijek osam natjecatelja. Preporučljivo je imati adapter za priključenje četiri joysticka. Podaci o automobila su u kućici. Vožnja s kamp-kućicama može biti vrlo zabavna. Tada su na stazi samo četiri natjecatelja, a kućica vas u zavojima jako zanosi, pa je ovo pravo vrijeme da pokažete svoje vozačke sposobnosti. Staza ima 24, 12 starih (iz prvog dijela) i 12 novih. Zanimljiva je i opcija za SINGLE/SPLIT SCREEN. Koja vam omogućuje da u igri u paru svaki igrač ima svoj dio ekrana ili da sve bude na jednom ekranu. Pomoću te opcije ekran se može podijeliti na najviše tri dijela. Staza ima raznih. Od onih jednostavnih "osmica" koje služe za uvježbavanje, pa do nekih stvarno "gadnih" za vožnju. Vozilo birate prema stazi koju vozite (ili obratno) npr. ne možete formulom po kros-stazama. Programeri su ponudili još jednu mogućnost, a to je stvaranje vlastitih "sprajtova" u programu Imagine i njihova uvrštavanja u igru. Kad se nađete na stazi potrudite se u prvih nekoliko krugova steći prednost nad ostalim vozačima, koju ćete kasnije samo održavati. Nitko nije rekao da će to biti jednostavno i nemojte se obeshrabriti ako nekoliko utrka završite na posljednjem mjestu. Najvažnije je biti uporan.

Osnova ideja programera bila je napraviti igrivu i zabavnu igru, a ne neku ozbiljnu simulaciju. Moramo priznati da su u tome i uspjeli.

Denis Kovačić

Podaci o automobilima:

***F1** - najbrža i najteža za upravljati. Preporučamo je samo najboljim vozačima.*
***Mini** - prosječan kako u brzini tako i za kontrolu*
***Midget** - teško ga je kategorizirati, no dobro skače te je zbog toga pogodan za kros terene*
***Muscle** - vrlo spor džip ali jednostavan za upravljanje*
***Porsche** - malo sporiji i lakši za upravljanje od formule, za njega jedno je uvijek sigurno - djevojke ga vole*
***Truck-poput** Muscle ali bez velikih kotača, po karakteristikama nešto bolji*
***VW** - popularna "buba" o kojoj svi sve znamo*
***Cow** - Krava. Da, dobro ste pročitali. Krava i to na kotačima! Najbrža od svih ostalih automobila, a čak nije ni teška za upravljanje*

Kod odabira automobila možete odabrati i njihov pogon. Classic (jasno je što to znači), Rippy, Grippy i dr. čija vam imena baš ništa ne znače ali, isprobajte ih, bit će zabavno.

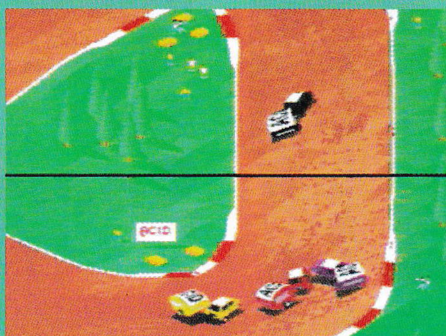
SUPER SKIDMARKS 2
Acid software

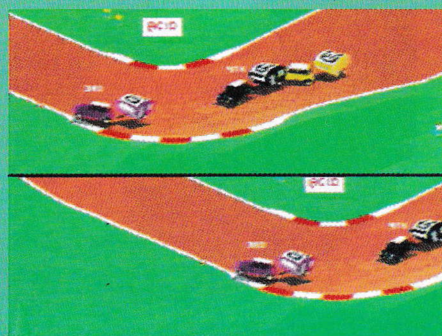
- ✓ A500, A500+, A600, A1200, CD32
- PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	68%
Grafika	72%
Igrivost	88%
Ideja	61%

UKUPNO 87%
Igrano na:
A1200, 2 MB, 8 2DD

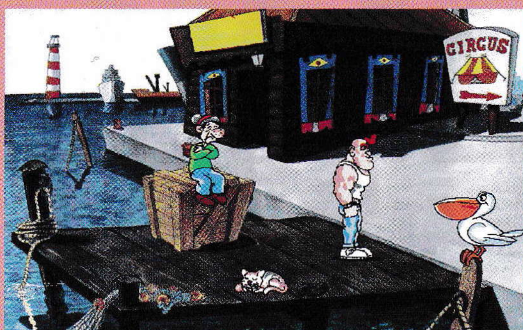






TOP LISTA

PC



1. (5) DESCENT
2. (3) XCOMM: TFD
3. (6) MORTAL COMBAT 2
4. (8) ALONE IN T. DARK 3
5. (10) RISE OF THE TRIAD
6. (---) THE B.R. ADVENTURE
7. (2) BLACK THORNE
8. (1) HERETIC
9. (4) ALADDIN
10. (7) PANZER GENERAL

PC CD ROM



1. (2) CYBERIA
2. (1) WING COMMANDER 3
3. (4) DARK FORCES
4. (---) NOVA STORM
5. (3) MORTAL COMBAT 2
6. (---) WOODRUF
7. (5) WINGS OF GLORY
8. (---) NBA BASKETBALL
9. (6) KINGS QUEST 7
10. (---) COMMAND & CONQ.

TOP 50 - NAGRAĐENI U OVOM BROJU:
MATKO LUKARIĆ, VRBNIK I GORANA VUKELIĆ, RIJEKA

AMIGA 500



1. (3) ALL TERRIAN RACING
2. (2) SENSIBLE WORLD O.S.
3. (1) MORTAL COMBAT 2
4. (5) DAWN PATROL
5. (7) UFO: ENEMY UNKN.
6. (4) ZEEWOLF
7. (10) KINGPIN
8. (---) PIONEER
9. (5) RUFF'N'TUMBLE
10. (9) X-IT

AMIGA 1200



1. (1) PINBALL ILLUSIONS
2. (5) SUPER SKIDMARKS 2
3. (3) BLOODNET
4. (2) A.N.W. OF LEMMINGS
5. (4) ROADKILL
6. (---) HIGH SEAS TRADER
7. (8) PGA EUROPEAN TOUR
8. (6) ALIEN BREED T.A.
9. (7) SKELETON KREW
10. (10) ALADDIN



GUNSHIP -2000-

Topovnjače na ratnoj stazi

Gunship 2000 tvrtke Microprose, pruža nam svu napetost i uzbudljivost borbi najmodernijih američkih borbenih, transportnih i izviđačkih helikoptera, smještenih u realni topografski 3D svijet. Zato ne gubite vrijeme nego sjednite u svoj AH 64A Apache, jer unapređenja, odlikovanja i slava čekaju na vas.

Igru započinjete kao Warrant Officer Candidate (WOC) u američkom zrakoplovnom centru Fort Rucker, Alabama. Prije početka misije upišite svoje cijenjeno ime, odaberite eskadrilu, njen nadimak i amblem. Nakon toga spremni ste za trening, koji vas priprema za težak izazov helikopterskih borbi. Ono što je važnije, na treningu ne možete biti oštećeni i samim time niti oboreni, pa je stoga trening jeftin način da dođete do svog prvog odlikovanja i unapređenja. Po uspješnom završetku treninga dobivate čin Warrant Officer (WO1) i prelazite na izvršavanje samostalnih misija na jednom od dva bojišta. Ukoliko preživite te misije, bit ćete bogatiji za par odlikovanja i dobit ćete čin Commissioned Officer s mogućnošću uključivanja vaše malenkosti u kampanje, gdje od uspjeha vaše misije ovisi situacija na cijelom bojištu. Niti u narednim misijama nećete biti samostalan letač već zapovjednik eskadrile sastavljene od pet helikoptera. Igra se sastoji od dva bojišta:

1.PERSIAN GULF

Nakon poraza u Zaljevskom ratu, iračka se vojska ubrzano obnovila. Sklopljen je savez s Iranom, te su

UNAPREĐENJA

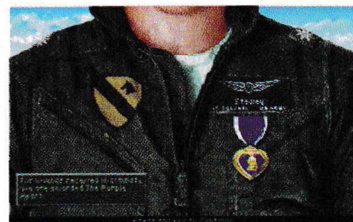
WOC	- Warrant Officer Candidate
LTC	- Lieutenant Colonel
WO1	- Warrant Officer W-1
COL	- Colonel
CW2	- Chief Warrant Officer W-2
BG	- Brigadier General
CW3	- Chief Warrant Officer W-3
RYG	- Rygar
CW4	- Chief Warrant Officer W-4
2LT	- Second Lieutenant
1LT	- First Lieutenant
CAP	- Captain
MAJ	- Major

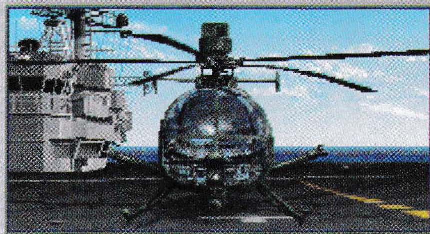




AH 66A COMMANCHE GUNSHIP/SCOUT HELICOPTER

Od ostalih helikoptera se razlikuje po kosturu napravljenom od kompozitnih materijala, novom rotoru, unutrašnjim nosačima za naoružanje i uvlačivim kotačima.
Težina: 7,5 tona
Pogonska skupina: 2 x 1200 KS
Posada: 2 člana
Max.brzina: 170 KTS
Dužina: 13,2 metara
Max.brzina uspinjanja: 40 ft/sec
Širina: 2,5 metara
Glavno naoružanje: 20 mm top-500 metaka
Visina: 3,4 metara
Pomoćno naoružanje: Hellfire ATGM, rakete, stinger
Promjer elise: 11,9 metara
Max.nosivost: 3,5 tona
Max.visina leta: 15.000 ft





AH 6G DEFENDER LIGHT GUNSHIP/SCOUT HELICOPTER

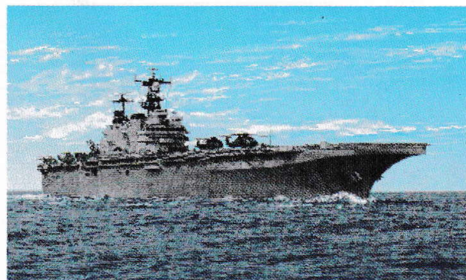
Originalni helikopteri korišteni u Vijetnamu pod nazivom OH 6A Cayuse LOH (laki promatrački helikopter). AH 6G se bazira na komercijalnom MO 530 helikopteru. Namijenjen je za dnevne i noćne protutenkovske misije, ali je jednako sposoban za izviđačke zadatke.
Težina: 1,4 tone
Pogonska skupina: 1 x 650 KS
Posada: 2 ili 3 člana
Max. brzina: 120 KTS
Dužina: 9,8 metara
Max. brzina uspinjanja: 28 ft/sec
Širina: 3,2 metara
Max. visina leta: 16.000 ft
Visina: 3,0 metara
Glavno naoružanje: 7,62 mm mitraljez
Promjer elise: 8,3 metara
Pomoćno naoružanje: TOW ATGM, rakete
Max.nosivost: 2,7 tona

ove dvije države zajedničkim snagama iznova napale Kuwait i Saudijsku Arabiju. Saveznici su opet intervenirali pa se na ovom bojištu borite protiv dobro opremljenih i fanatično odanih iračkih i iranskih vojnika koje neće biti lako pobijediti. Kao dodatna atrakcija, omogućeno je polijetanje s nosača helikoptera iz sastava pomorske navalne grupe, smještene u blizini obale, pa ćete imati posla i s protivničkom mornaricom.

ZAŠTO DA:
Jedina helikopterska simulacija koja pruža mogućnost upravljanja različitim helikopterima i, nakon stjecanja određenog čina, eskadrilom od pet helikoptera. Raznovrsnost misija, dobra grafika i zvuk, kao i stvaran osjećaj napredovanja.

2.CENTRAL EUROPE

Nakon ujedinjenja Njemačke i raspada Varšavskog pakta i Sovjetskog saveza, kako bi prikrile rastuće socijalne napetosti i privredne probleme, države bivšeg bloka okrenule su se ratu i poduzele invaziju na centralnu Europu. Na ovom bojištu vaš je zadatak zaustaviti ili barem usporiti protivničko napredovanje dok NATO ne mobilizira sve svoje snage, a to



nije nimalo lak zadatak jer se borite protiv najboljih snaga Sovjetske unije.

Tijekom izvršavanja velikog broja misija, vi i vaša eskadrila, susretat ćete različite ciljeve i protivnike koje možemo podijeliti na nekoliko vrsta:



1.Protuzračni topovi i rakete

Oni su vaš najveći izazov jer su jedini ciljevi koji mogu ozbiljno uzvratiti vatrom i zbog toga je važno da vi prvi zapucate. Oba tipa oružja imaju vrijeme reakcije od pet do dvadeset sekundi, ovisno o sofisticiranosti opreme i spremnosti posada i ako pažljivo planirate napad, možete ih "poskidati" prije nego oni uopće postanu svjesni vašeg prisustva i uzvrate vatru.

2.Tenkovi i laka vozila

Tenkovi ne nose protuzračno naoružanje teže od 14,5 mm mitraljeza i ne predstavljaju veću poteškoću. Razni oklopni transporteri mogu biti "gadniji" jer njihova pješadija obično ima lake protuzračne rakete koje se lansiraju s ramena. Većina ostalih vozila (npr. kamionski konvoji) su potpuno nenaoružani. Ipak, da sve ovo ne bude dječja igra, protivnik se zna reorganizirati i otkloniti ove slabosti dodavanjem samohodnih protuzračnih topova i raketa, pa obratite pažnju ovoj pratnji.

3.Vlakovi

Ovo su najlakši ciljevi, ali zbog toga ne i manje važni. Laki ciljevi su stoga što znate gdje se nalaze ili barem kuda moraju proći, pa im jednostavno postavite zasjedu.

4.Pomorski ciljevi

Oni mogu biti prilično nezgodni jer protivnici imaju lošu naviku postavljanja protuzračnih oružja na naftne platforme i tu će vaše vođene rakete pokazati svoju punu vrijednost.

5.Pješadija

Osnovna poteškoća je pravodobno uočavanje protivnika. Obično su naoružani samo lakim naoružanjem, ali znaju imati lake protuzračne rakete.



OH 58D KIOWA WARRIOR SCOUT HELICOPTER

Prvi OH 58 korišteni su u Vijetnamu. Izabran je za nasljednika OH Cayuse helikoptera i predviđeno je da ga zamijeni AH 66A Commanche.
Težina: 2,0 tona
Pogonska skupina: 1 x 650 KS
Posada: 2 člana
Max.brzina: 120 KTS
Dužina: 12,9 metara
Max.brzina uspinjanja: 20 ft/sec
Širina: 2,0 metara
Max.visina leta: 12.000 ft
Visina: 3,9 metara
Glavno naoružanje: /
Promjer elise: 10,7 metara
Pomoćno naoružanje: Hellfire ATGM, rakete, stinger
Max.nosivost: 2,4 tona



AH 64B LONGBOW APACHE GUNSHIP

Prirodni nasljednik AH 64A. Osnovna razlika je izvidnička kupola montirana na vrh rotora s odgovarajućim podsistemima.
Težina: 9.7 tona
Pogonska skupina: 2 x 1696 KS
Posada: 2 člana
Max.brzina: 160 KTS
Dužina: 17,8 metara
Max. brzina uspinjanja: 40 ft/sec
Širina: 5,3 metara
Max.visina leta: 21.000 ft
Visina: 5,6 metara
Glavno naoružanje: 30 mm top-1200 metaka
Promjer elise: 14,6 metara
Pomoćno naoružanje: MMW Hellfire ATGM, rakete
Max. nosivost: 3,5 tona





Gore:
Usklađena akcija vaše grupe

Lijevo:
Pogled iz kabine

AH 64A APACHE GUNSHIP
Apache je ušao u naoružanje američke vojske 1986. godine kao prvi specijalizirani anti-tenkovski helikopter.
Težina: 9,5 tona
Pogonska skupina: 2 x 1696 KS
Max. brzina: 160 KTS
Posada: 2 člana
Max. brzina uspinjanja: 42 ft/sec
Dužina: 7,8 metara
Max. visina leta: 21.000 ft
Širina: 5,3 metara
Glavno naoružanje: 30 mm top-1200 metaka
Visina: 4,7 metara
Pomoćno naoružanje: Hellfire ATGM, rakete
Promjer elise: 14,6 metara
Max. nosivost: 3,5 Tona



AH 1W SUPER COBRA GUNSHIP
Prvi AH 1 Cobra napravljen je na osnovu UH 1 Huey helikoptera i korišten je u Vijetnamu. Trenutno se koristi samo u marinskom korpusu američke vojske.
Težina: 7,6 tona
Pogonska skupina: 2 x 1690 KS
Posada: 2 člana
Max.brzina: 170 KTS
Dužina: 17,7 metara
Max.brzina uspinjanja: 45 ft/sec
Širina: 3,3 metra
Glavno naoružanje: 20 mm top-750 metaka
Visina: 4,3 metra
Pomoćno naoružanje: Hellfire, TOW, ATGM, rakete
Promjer elise: 14,6 metara
Max.nosivost: 3,4 tone



UH 60 K/L BLACKHAWK ASSULT HELICOPTER
Kao zamjena za UH 1 Iroquois Transport Helicopter (čuveni Huey) Blackhawk je ušao u upotrebu 1979. godine. Namijenjen, u prvom redu, prijevozu jedanaestorice vojnika pod punom opremom, prilagođen nošenju raznih tereta i izvršavanju komandnih funkcija bez posebnih modifikacija.
Težina: 10,0 tona
Pogonska skupina: 2 x 1560 KS
Posada: 3 + 11 članova
Max.brzina: 160 KTS
Dužina: 17,7 metara
Max. brzina uspinjanja: 32 ft/sec
Širina: 5,5 metara
Max. visina leta: 19.000 ft
Visina: 5,1 metara
Glavno naoružanje: /
Promjer elise: 16,4 metara
Pomoćno naoružanje: Hellfire ATGM, rakete, razne vrste mitraljeza
Max. nosivost: 4,6 tona

6.Zgrade i drugi objekti

Uzrokuju probleme slične pješadiji. Iako su veći i lakše ih je uočiti, razni protuzračni topovi i rakete obično su u blizini, pa stoga prvo uništite obranu, a zatim i sam cilj. Bunkeri i mostovi znaju biti osobito tvrd orah i trebat ćete nekoliko raketa da ih uništite.

7.Helikopteri i zrakoplovi

Iako se pojavljuji rjeđe od ostalih protivnika, po našem mišljenju uvjerljivo su najopasniji protivnici, jer vam znaju doći iza leđa i gađati vas a da ih i ne primjetite. Zato otvorite četvero očiju.

TAKTIKA:

Kada polazite u misiju letite što niže, s tim da na mapi pažljivo isplanirate put do cilja, tako da što više iskoristite prirodne zaklone kao što su planine, razni cestovni kanjoni, tuneli i korita rijeka. Ako se cilj vaše misije nalazi u blizini neke planine, možete koristiti tzv. taktiku iskakanja ili taktiku zaobilaženja. Taktika iskakanja sastoji se u tome da neposredno ispred planine uključite automatsko lebdjenje. Zatim pritisnite tipke za brzo povećanje visine i kada "iskočite" iznad brda, lansirajte rakete i brzo smanjite visinu. Kod taktike zaobilaženja umjesto da iskočite, zaobiđite planinu. Najbolje je kombinirati ove dvije taktike. Prvi puta "skočite", a zatim zaobiđete planinu, jer će cijevi protivničkog oružja biti uperene tamo gdje iskočite.

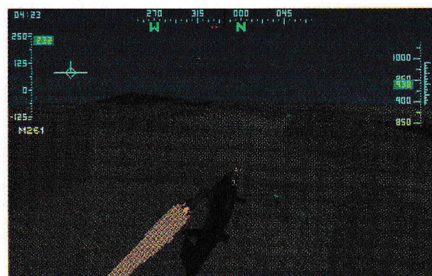
Krešimir Dušek

GUNSHIP 2000
Microprose

- ☑ A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ☑ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	82%
Grafika	85%
Igrivost	87%
Ideja	83%

UKUPNO 86%
Igrano na:
A1200, 2MB, 4 2DD



Gore:
Ispaljivanje rakete zamlja-zemlja

Desno:
Ukoliko ste jako oštećeni, najpametnija opcija je "strateško povlačenje"



Simon the Sorcerer

Uplovite svojim računalom u svijet bajke. Svijet kojim gospodare zli čarobnjaci a nebom kruže ogromni zmajevi, u svijet u kojemu su čudne stvari normalne. Pomognite malom dječaku Simonu da ostvari svoj san, da postane čarobnjak, pomozite mu i zabavit ćete se kao nikada dosad.

Na početku ove lijepe i zabavne avanture nalazite se u kući Calypsa, kojeg je oteo zli čarobnjak Sordid. Vaš je zadatak spasiti Calypsa. Ali da mi krenemo s igrom. U Calypsovoj kući treba otvoriti ladicu stola koji se nalazi u sredini sobe. Iz ladice pokupite škare (SCISSORS), a s frižidera na lijevoj strani sobe skinite magnet. Kada ste ga pokupili izađite iz sobe, i krenite udesno. Na ovom ekranu trebate pokupiti uže s poda, a zatim pokupite (CLAPPER) sa stola iza kovača. Krenite udesno, nemojte razgovarati s čovjekom koji prodaje antikvitete već krenite kroz vrata s lijeve strane. Ovdje trebate pokupiti ljestve (Simon je stvarno pravi čarobnjak kada je uspio staviti cijele ljestve u svoju kapu) i ući u kuću. Sa stola ćete uzeti hladni lijek (COLD REMEDY), a zatim uzmite i vrč (SPECIMEN JAR) s vrha stepenica i izađite. Vratite se na ekran gdje onaj "čova "prodaje starine i prođite kroz vrata s lijeve strane. Nastavite još jedan ekran udesno i naći ćete se pred krčmom. Uđite. U krčmi prvo škarama odrežite bradu uspavanom patuljku, a zatim uzmite kutiju šibica s aparata koji se nalazi u blizini. Kada ste i to napravili možete malo popričati s barmenom. Poslije razgovora krenite udesno u sobu i popričajte s čarobnjacima. Kada vam ponude odgovore kliknite na: " When I move my mouse pointer over you it says Wizard", nakon toga čarobnjaci će od vas zatražiti "Magical staff of naffalin the necromancer". Kliknite na mapu iz inventorija, kliknite na selo (VILLAGE) i naći ćete se u njemu. Krenite lijevo, desno, zatim gornjom stazom, pa opet desno. Sada biste se trebali naći kod uspavane sove koja će se naglo trgnuti iz sna i zamahnuti krilima, kad joj ispadne pero vi ga pokupite. Idite dva puta desno, pa zatim gornjom desnom stazom, popričajte malo s arheologom koji se nalazi u rupi (TALK TO HOLE), koji će vas zapitati za fosil. Krenite desno i naći ćete se u centru šume. Krenite prvim stepenicama gore, pokupite papir pa nastavite desno. Ovdje uzmite kamen sa sredine ekrana. Krenite desnim puteljkom, pa zatim stepenicama prema gore. Uđite u pećinu, krenite desno i prođite kroz mala vrata u drvetu. Odgovorite slijedećim odgovorima: "Are you some sort of boggie person?", zatim "It's your birthday?". Pojedite prvi tanjur variva (BATCH OF STEW), a drugi stavite u vrč (SPECIMEN JAR) i nastavite jesti sve dok ne nestane hrane. Tada će mali boggie izaći van. Pomaknite škrinju, otvorite tajni prolaz koji se nalazi ispod i uđite. Vidjet ćete neku vrstu mosta preko kojega se ne može prijeći. Izađite iz boggijeve kuće. Krenite desno dok ne susretnete diva, odmah upotrijebite mapu i kliknite na centar šume. Hodajte desno sve dok ne susretnete drvosječu, razgovorom se izborite za njegov detektor metala. Krenite desno, upotrijebite mapu i kliknite na mjesto na kojemu ste pronašli sovu. Krenite lijevo, pa zatim dolje. Popričajte s barbarom i izvadite mu trn (THORN) iz noge. Za nagradu će vam dati zviždaljku. Odite dva puta desno i naići ćete na trubača bez sluha. Prođite kraj njega i nastavite dolje, lijevo, dolje, desno, opet dolje i lijevo. Došli ste do vještičine kolibe. Upotrijebite polugu na bunaru i uzmite kantu vode, krenite dva puta desno, pa pogledajte u panj sve dok Simon ne sjedne na njega. Razgovarajte s termitima, sve dok vam ne otkriju svoje želje. Nastavite se kretati u desnu stranu sve dok ne dođete do skupine jaraca, poslušajte razgovor između Trolla i jaraca. Popričajte s Trollom sve dok ne puhne u vašu zviždaljku. Prijeđite most i naći ćete se u šumi. Krenite donjom stazom, pa zatim desno dok ne dođete do raskrižja, nastavite desnom donjom stazom i trebali biste stići do zvona na kojemu upotrijebite bat (CLAPPER) kojeg ste ranije pokupili i uže. Razgovarajte sa ženom, poljubite ju i ona će se od sreće pretvoriti u svinju koju će Simon pokupiti. Vratite se na raskršće, ali ovaj put krenite gornjom desnom stazom i stići ćete do kanjona. U donjem desnom dijelu ekrana nalaze se lijane koje upotrijebite s kamenom i spustite se dolje. Popričajte s Golumom, nagovorite ga da pojede močvarno varivo (SWAMP STEW) i dobit ćete prsten (RING). Vratite se na raskršće ali sada krenite gornjom lijevom stazom, popričajte s OAF-om i recite mu da zalije posađeno sjeme. Vratite se na ekran s OAF-om i pokupite sjemenke, upotrijebite mapu i kliknite na selo. Uđite u dućan i dajte trgovcu popis (SHOPPING LIST), izađite iz dućana i krenite desno, pa dvaput lijevo, upotrijebite čokoladna vrata sa svinjom iz svog inventorija a zatim uđite u kuću. Pokupite SMOKEBOX i šešir, izađite i stanite blizu košnice. Upotrijebite šibice na SMOKEBOX, pokupite vosak iz košnice, krenite dvaput desno, srednjim prolazom prema gore, pa opet lijevo kako biste došli do svoje kuće. Odite iza kuće i upotrijebite sjemenke na gnojivo, uberite lubenicu (WATERMELON), pa opet put pod noge, dvaput desno. S lijeve strane kovačnice nalazi se mali puteljak kojim morate krenuti. Uđite u bar i razgovarajte s barmenom i recite mu da vam napravi piće. Dok vam barmen priprema piće vi upotrijebite vosak iz košnice na bačvi koja se nalazi iza njega, a barmen će vam dati kupon. Izađite van i pokupite bačvu koju je barmen iznio, krenite lijevo i upotrijebite PACKAGE BOX kako biste prešli u drugi dio igre. Pregledajte kutije. U jednoj od njih nalazi se knjiga čarolija (SPELLBOOK), pokupite ju, otvorite i upotrijebite papir na vratima. Pokupite RAT BONE koja se nalazi na sredini ekrana, upotrijebite ju na bravi, te naposljetku upotrijebite i ključ na bravi i uđite. Tu pokupite kantu i spustite se dolje, popričajte s druidom, pokupite MINTS desno od vrata i baklju (FLAMING BRAND). Vratite se opet druidu i skinite prsten (REMOVE RING). Ponovno razgovarajte s druidom sve dok ne stekne povjerenje u vas i isprіča vam o svom pretvaranju u žabu. Stavite kantu na njegovu glavu i upotrijebite na njemu baklju (FLAMING BRAND). On će se pretvoriti u žabu i pobjeći kroz rešetke. Uđite u IRON MAIDEN kako biste se sakrili od čuvara tamnice. Nakon nekoliko dana žabac se odlučio vratiti i donio vam je pilu s kojom možete prepiliti rešetke i izaći van. Krenite desno, stavite si bradu i pogledajte ROCK u svom inventoriju, napisano je BEER što predstavlja lozinku za DWARF MINE, uđite unutra.

Idite desnim hodnikom u BEERCELLAR, upotrijebite pero na patuljku koji spava pa uzmite ključ na kojem je ležao. Vratite se gore i dajte stražaru bačvu pive. Odite gore, lijevo niz stepenice, prijeđite preko mostića i pokupite kuku, upotrijebite patuljkov ključ na vrata i uđite. Odgovorite: "Temporary miscalculation on your pant.", pa opet uđite ali ovaj put odgovorite: "I've got something in my inventory that you want.", dajte mu kupon koji vam je dao barmen i odgovorite: "Nice pile of gems you got there". Dwarf će vam dati dragulj, upotrijebite mapu i odite u selo. Odite do prodavača starina s početka igre i uz cjenkanje mu prodajte dragulj za 20 zlatnika. Odite u dućan i kupite WHITE SPIRIT i HAMMER, izađite i krenite ulijevo dok ne izađete iz sela, onda nastavite udesno do trubača, brzo upotrijebite lubenicu na njegovoj trubi koja će se začepiti i vi ćete dobiti trubu. Upotrijebite mapu. Na mapi kliknite na diva (GIANT), upotrijebite trubu i div će u snu srušiti drvo preko kojega ćete prijeći. Hodajte udesno dok ne dođete do pećine u kojoj je zmaj, uđite unutra ali će vas zmaj svojim kihanjem izbaciti van, uđite opet i upotrijebite lijek za prehladu na zmaja. Ponovo uđite i pokupite aparat za gašenje vatre (FIRE EXTINGUISHER), upotrijebite kuku na kamen koji je na vrhu zmajeve pećine, popnite se gore (WALK TO BOULDER). Upotrijebite MAGNET AND ROPE, dođite do rupe, ponovo upotrijebite MAGNET AND ROPE s rupom sve dok ne sakupite 30 zlatnika. Siđite i odite iza pećine. Pokupite kamen (ROCK). Idite udesno sve dok ne naiđete na zid s PIN-om koji nedostaje (CLIMOINE PIN), odite desno sve dok ne dođete do drveta s kojim popričajte, pa onda upotrijebite WHITE SPIRIT na njegovom PAINTING PINK SPLODGE-u jer je to oznaka drvosječi da to drvo treba odsjeći. Ponovo razgovarajte s drvetom, sada će vam dati čarobne riječi, upotrijebite mapu, kliknite opet na diva. Odite lijevo, upotrijebite detektor metala, upotrijebite mapu pa kliknite na selo. Odite do kovača, pogledajte kamen (ROCK) u svom inventoriju, kamen ima fosil na sebi, upotrijebite kamen s nakovnjem (ANVIL). Sada odite do onog doktora koji traži fosile po rupama, sredina šume pa lijevo, dajte fosil doktoru i recite mu gdje ste ga našli, upotrijebite mapu pa kliknite na diva. Krenite opet lijevo, pogledajte u DIRT, pokupite MILIRTH ORE, upotrijebite mapu i odite u selo. Nastavite do kovača, upotrijebite MILIRTH ORE s nakovnjem, napravili ste sjekiru. Odite do drvosječe i dajte mu sjekiru, uđite u njegovu kuću i pokupite CLIMBING PIN s njegovog stola, upotrijebite aparat za gašenje požara (FIRE EXTINGUISHER) s kaminom (FIREPLACE) i povucite kuku i naći ćete se u tajnom prolazu. Pokupite mahagonij i upotrijebite mapu. Odite u kuću patuljka Boggiea, i spustite se kroz onaj prolaz u podu i upotrijebite čekić na labavu dasku (LOOSE PLANK), idite desno i pokupite FROGSBANE, upotrijebite mapu i odite do onih termita na panju, popričajte s njima i skočiti će vam u šešir, upotrijebite mapu i krenite prema raskršću. Krenite donjom desnom stazom, popnite se uz uže i upotrijebite termite na FLOORBOARDS, propast ćete kat niže, upotrijebite ljestve na drugoj rupi, otvorite sarkofag i mumija će vas početi ganjati, vratite se do grobnice i povucite olabavljene zavoje (LOOSE BANDAGE) s mumije, pokupite ostatke mumije (STAFF) i upotrijebite mapu, STAFF pokažite čarobnjacima u krčmi, dajte im svoj novac a oni će vama dati WIZKID STARTEKSPACK. Odite u kuću gdje ste pokupili COLD REMEDY i dajte vlasniku FROGSBANE, on će vama zauzvrat dati napitak (POTION). Odite do vještičje kolibe, uđite i borite se s njom kako biste dobili njezinu metlu. Igra se na tri dobivene pobjede. Kada pobijedite vješticu ona će se pretvoriti u zmaja, a vi upotrijebite magičnu riječ ABRAKADABRA kako biste se pretvorili u miša i pobjegli kroz mišju rupu. Upotrijebite mapu i odite u zmajevu pećinu. Iza pećine krenite desno te upotrijebite CLIMBING PIN da popunite rupu. Pojedite MINTS kako biste otopili snjegovića, idite udesno, most će se urušiti, a vi upotrijebite metlu kako bi došli na drugu stranu. Popijte POTION i pomoću kojeg ćete se smanjiti i prođite kroz vrata. nalazite se u divovskom vrtu, pokupite list (LEAF), MATCHSTICK iz kante, kamen i LILLYLEAF i Simon će pasti u vodu i dogurati lopoč na obalu. Sada upotrijebite MATCHSTICK s lopočom i list (LEAF) s MATCHSTICK-om i Simon će napraviti brod. Njime otplovite do crvenih grozdova (SEEDS) i pokupite ih, upotrijebite kamen iz inventorija na sjeme (SEEDS) kako biste ih razbili i dobili ulje koje ćete upotrijebiti sa slavinom (TAP), pa se vratite na obalu. Ponovo upotrijebite ulje sa slavinom, pa zatim kosu (HAIR) sa slavinom. Sada otplovite do PUDDLE'S CENTERa i pogledajte u vodu, trebali biste vidjeti punoglavca (TADPOLE), pa ga pokupite. Razgovarajte sa žabom i odgovorite joj trećim odgovorom: "Out of the way or the tadpole get's it." Ako odaberete neki drugi odgovor žaba će vas pojesti. Pokupite gljivu (MUSHROOM) i pojedite ju, i tako ćete se vratiti na normalnu veličinu. Pokupite grančincu (BRANCH) s drveta i uđite u zamak. Ovdje ćete vidjeti neko čudovište u obliku škrinje. Simon će se uplašiti i pobjeći van, a vi opet uđite ali sada upotrijebite grančicu na hodajuću škrinju, pa pokupite koplje i štit. Spustite se niz stepenice. Simon se sada nalazi u mučionici. Upotrijebite koplje na lubanju kako biste ju skinuli, pokupite lubanju, povucite polugu (LEVER) i stavite kovčeg na BLOCK. Povucite polugu da zgnječite kovčeg. Opet morate povući polugu kako biste mogli uzeti svijeće iz kovčega. Idite dvaput gore i popričajte s ogledalom(?), pokupite čarapu (SOCK) i MAGIC WAND sa stola a vrećicu (POUCH) s kreveta. Upotrijebite čarapu na vrećicu, pokupite knjigu s kreveta i obavezno ju pročitajte. Odite još gore i naći ćete se u sobi s demonima i teleportom. Pokupite kemikalije i upotrijebite ih na štitu. Njega upotrijebite na malenoj kuki blizu stepenica. Uzmite knjigu s police i pogledajte u nju. Vidjeti ćete da je to Sordidova knjiga čarolija, u kojoj je opisan način na koji možete vratiti ona dva demona u pakao, još pogledajte teleport, pa popričajte malo s demonima. Saznat ćete da njih dvojica žele natrag u pakao. Spustite se dolje, razgovarajte s ogledalom i zamolite ga da vam pokaže sobu s demonima kako biste saznali njihova imena. Upotrijebite vrećicu (POUCH) na mišju rupu (na stepenicama) da biste ulovili miša. Ponovo razgovarajte s demonima i pošaljite ih u pakao, a oni će vam reći kako radi teleport. Teleportirajte se u FIERY PITS OF RONDOR. Pokupite praćku (SAPLING), lijevo od svijetlećeg naziva. Pokupite šljunak (PEEBLE) i razgovarajte s čuvarom (ATTENDANT). Uzmite brošure i pregledajte ih. Naći ćete traku (ELASTIC BAND) koju upotrijebite na praćki i pogodite zvono. Pokupite SOUVENIR MATCHES s pulta pa odite desno i prijeđite most. Uzmite kantu s voskom (BUCKET OF FLOORWAX) i odite desno. Tu se nalazi Sordid. Upotrijebite čarobni štapić i Sordid će se okameniti. Upotrijebite šibice (S. MATCHES) na PITS da biste napravili lavu. Brzo upotrijebite čarobni štapić s lavom, ali prvo pročitajte knjigu. Sada će Sordid oživjeti i baciti Simona na šiljke ali mu se neće ništa dogoditi. Vratite se Sordidu i, kada dobijete priliku, upotrijebite vosak s Sordidom. Odgledajte kraj.

Dejan Brnić & Zvonimir Štrucelj

THE BIG RED AdVENTUЯE

Avantura u Rusiji

SSSR je nestao a u Rusiju su odmah počeli pristizati izumi "pokvarenog" Zapada. Djeca se hrane u McRomanovu, piju Vodkacolu, igraju Lenintendo i odlaze na koncerte Rolling Sovietsa. I sve je to divno i prekrasno, ali netko bi htio da se sve vrati na staro. Doktoru Viragu (nešto mi tu zvuči poznato) je glavna preokupacija oživjeti Lenjina, vratiti komunizam u Rusiju i oduprijeti se "pokvarenim kapitalističkim svinjama".

Big Red Adventure već svojim imenom daje do znanja o čemu će biti riječi u ovoj igri. Ovo je odlična Core Designeova parodija na sadašnje stanje u Rusiji. Igra je izašla na CD-u no kasnije se pojavila i disketna verzija koja je stigla i do nas. Grafika je vrlo slična onoj u "Willy Beamishu" ili posljednjem "King's Questu". Dakle, vrlo slično crtiću, samo što je glavni adut ove igre duhovitost koja koja će vas tjerati naprijed i učiniti igru zanimljivom. Sve to ne izgleda nimalo loše, na vama je da se u to uvjerite.

Pojedinačno gledano, i pozadina i likovi su jako zanimljivo riješeni dok je njihovo međusobno uklapanje vrlo nespretno izvedeno. Frameova ima relativno malo ali zato likova ima "za bacanje". Osim tri glavna lika, tu je još hrpetina nevažnih. Animacija je manje-više svedena na prikaz kretanja likova. The Big Red Adventure nije dosegao Sierrine i Lucas Artsove avanture ali svakako predstavlja novost i vrijedan je vaše pažnje.

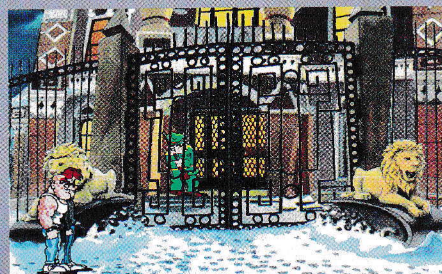
Vratimo se mi ipak lošim stranama igre. Budući da su likovi relativno krupni, nije ih lako "voditi" po ekranu. Za početak preporučujemo nabavku "poštenog" miša jer ćete se u protivnom užasno nervirati. Kada želite negdje krenuti, kliknite na to mjesto i malo dulje držite pritisnutu tipku miša. Kada se lik počne kretati nećete mu više moći mijenjati putanju sve dok ne stigne do označenog mjesta. Lijeva tipka miša služi za pomicanje a desna (+ držanje) pokazuje osnovni ekran s opcijama i predmetima koje posjedujete. Kad vam se prikaže osnovni ekran imat ćete svega četiri osnovne opcije; Open/Close, Take, Talk i Look. Možda je malo čudno što ne postoji opcija "Use", ali to ne predstavlja veliki nedostatak. Ukoliko želite koristiti neki predmet koji ste pokupili, kliknite, držite desnu tipku i odaberite željeni predmet. Ukoliko želite koristiti jedan predmet s drugim morate, nakon odabira jednog predmeta, desnom tipkom kliknuti na lik kojim upravljate. Neki su predmeti na ekranu dobro vidljivi dok ćete druge pronaći tek detaljnim pregledom ekrana pomoću kursora.



Virago u svojoj lijepo uređenoj sobi.



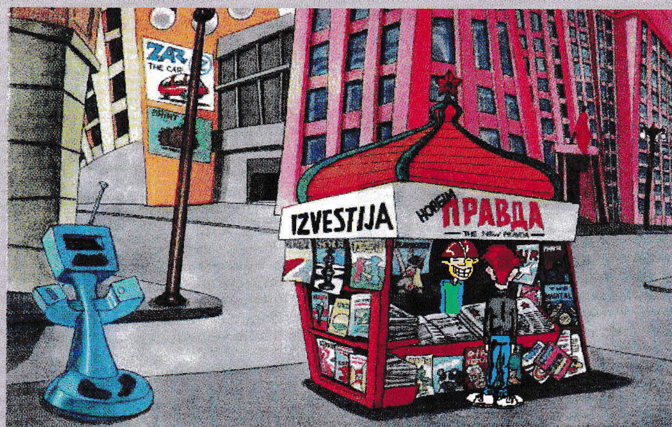
Mogli bismo reći da je The Big Red Adventure jedna od lakših avantura i uglavnom ćete sve rješavati bez problema ali kao i u svakoj avanturi i ovdje postoji par "bisera" s kojima ćete se namučiti. Budući da opcija ima malo, sve se svodi na korištenje predmeta. Igra je otežana prisustvom hrpe beskorisnih stvari koje će samo stvarati zbrku. Ako ipak negdje zapnete, evo savjeta. Poput nekih Sierrinih igara, ova avantura ima direktorij u kojem se nalaze fajlovi s tekstovima koje izgovaraju likovi. U direktoriju svake igre nalaze se četiri direktorija u kojima se nalaze fajlovi. Svaki za jedan jezik. Kada budete pregledavali fajlove, vidjet ćete da to baš i ne izgleda najuređenije, ali pažljivim promatranjem naći ćete rješenje problema. Nama je pomoglo.



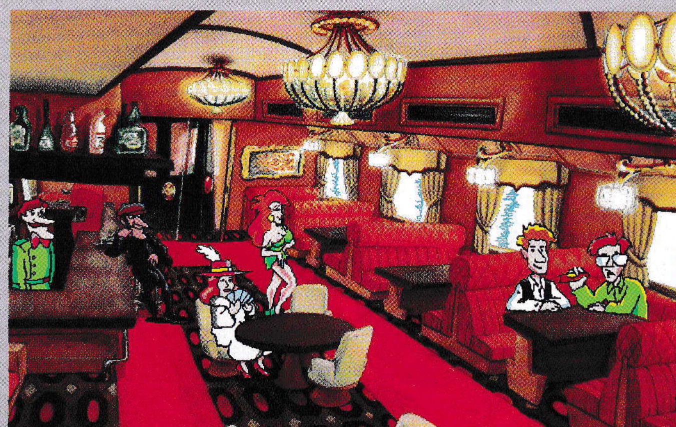
Kako ući?

Igra je strahovito pametno napravljena, tako da ćete do većine zaključaka doći sami. Igra se temelji na razgovoru s drugim likovima i nije vam pružena mogućnost da išta napravite bez prethodnog razgovora.

Možete razgovarati čak i s lubanjom (Yorick) ali najzanimljivije je što se prilikom razgovora pokažu lica oba sugovornika čije se reakcije mijenjaju i time razbijaju monotoniju razgovora. Vrlo je zanimljiv font u kojem je ispisan tekst. To je neka mješavina ruskih slova. Sada imamo naopako R, N sa crticom, zatim X koji je



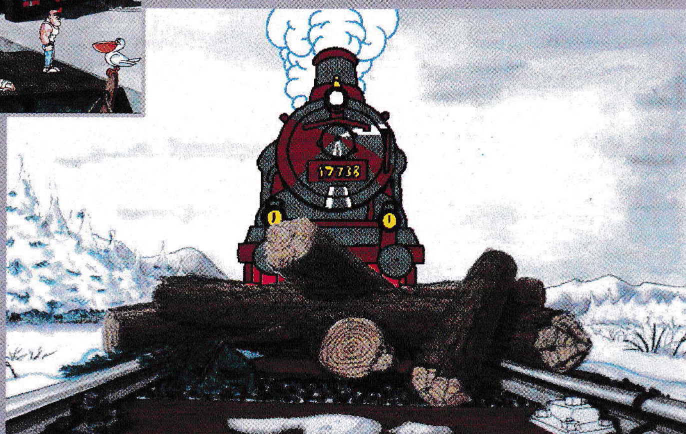
Kiosk s novinama iz cijelog svijeta (...i Playboris)


Zavođenje u dobru svrhu.

zapravo ž itd. U prvom se dijelu igre nalazite u ulozi Douga Nutsa američkog genijalnog provalnika. Iako nam je u početku izgledao poput štrebera na odmoru, kasnije se tek pokazao "opaki um" koji stoji iza te dječje face. Uglavnom, Doug je u Moskvu došao ukrasti krunu Ivana Groznog, ali prije toga se mora plasirati na "Russian Doll Show", neku vrstu kviza koji se snima u televizijskoj stanici KGB (kakve li slučajnosti?!). Da biste se plasirali morate odgovoriti na tri pitanja:a) Koliko je visok kip Karla Marxa izmjeren u limenkama Vodkacole;b) Koliko ima slova žR' u kavijaru Dostojevski i c) Koliko je težak "Fatman" hamburger. U prve dvije epizode velik je problem prikupljanja novca tj. Rubeldollara. U Dougovom slučaju trebate sobnom antenom "isprčkati" novce iz automatske vage. Vaga će vam svaki put pročitati neku duhovitu poruku. Među duhovitijma su: "Da budale mogu letjeti, ti bi bio zraoplov!" ili "Ako nastaviš čitati ove poruke, nikad nećeš završiti igru!".

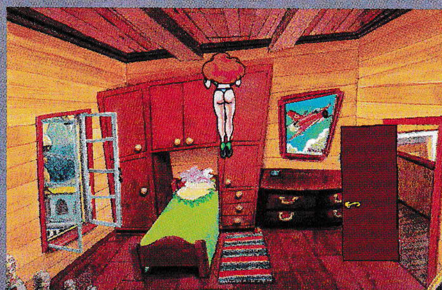


Doug na kraju bježi iz Moskve, penje se u Orient Express a vi prelazite iz svijeta tehnologije i računala u luku u gradiću Pesjakovu na Bijelom Moru gdje je jadni mornar Dino Fagioli (Tal:grah), za prijatelje Dino "Grah", ostao bez svog broda, tankera "Potemkin" (hmmm, zgodnog li imena!). Naravno, vi ćete učiniti sve da biste tužnom Dinu pomogli pronaći tankerčić. Dino je čista suprotnost Dougu. Glup i ogroman, što čak i sam ponekad priznaje. Sada se nalazite u zabiti kojoj je glavna atrakcija Cirkus, a u obližnjoj krčmi se okupilo nekoliko starih morskih vukova. Da biste dobili novce, trebate pobijediti na natjecanju u dizanju utega što baš i neće biti jednostavno. Sada je situacija s novcima još kompliciranija jer imate samo 10 rubldollara. Za početak pojedite grah i Dino će postati super jak (usput će izvesti nekoliko bilderskih poza i dobro vas nasmijati). Sada ćete moći pobijediti na natjecanju i novčano se osigurati. Dino će nakon mnogo nevolja i tulumarenja kroz šumu i stepu doći do gradića Zerograda i tamo se ukrcati na Orient Express. Treći dio započinje upoznavanjem s novom junakinjom, Donnom Fatale. Dok je Doug bio štrkljav, Dino ogroman, Donna je...ehem. Suknja nekoliko brojeva manja, a kad otvara vrata treba joj štap. Shvaćate li? Uglavnom, ona će prihvatiti ponudu nekog Ririja i otići s njim i kakve li slučajnosti, završiti u Orient Expressu. Od sada ćete naizmjenično upravljati trima likovima. Nakon nekoliko zanimljivih situacija u vlaku će vas opljačkati Grouch i Harp (!!) koji će oteti Donnu i odvesti je doktoru Viragu. Sada će hrabri Doug i nešto manje hrabri Dino krenuti u spašavanje. Nakon mnogo nevolja, naći će se u dvorcu i razriješiti sve probleme. Virago će ipak uspjeti oživjeti Lenjina i to popratiti riječima: "Ovo je mali korak za znanost, ali veliki skok za komunizam!". Na njegovu žalost, Lenjin će prihvatiti posao voditelja televizijskog kviza i time mu uništiti sve nade. Sve će se sretno završiti, a cijeli će svijet mirno spavati ni ne sluteći kakva im je opasnost prijetila, dok će naši junaci odjahati na devama u ruski sumrak.



Najveći aduti ove igre su njezina lijepa grafika, dobar zvuk i odličan humor s kojim je daleko ispred većine dosadašnjih avantura. Igru od srca preporučamo svima koji imaju smisla za humor.

Ivan Rališ & Filip Sladetić


Oooops. Prokleta haljina!

BIG RED ADVENTURE

Core Design

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	78%
Grafika	87%
Igrivost	73%
Ideja	93%

UKUPNO 84%

Igrano na:
PC486DX2/66, 8 MB, CD ROM

NOVASTORM

Svemirska pucačina u 3D

Cijenjeni ljubitelji pucačkih igara (shoot'em up) zaboravite Raptore, Xenone i ostale poluproizvode tog tipa i nabavite Novastorm, proizvod koji je postavio nove standarde u stvaranju takve vrste igara.

Nakon 4 mjeseca rada, igra se pojavila na tržištu pod imenom Scavenger IV i postigla ogroman uspjeh u Japanu, ali ne i drugdje. Psygnosis je uvidio da igra ima potencijala i nakon 14 mjeseci rada, ponovo su je izdali na PC i CD ROMU i to pod novim imenom koje glasi, pogodili ste, Novastorm. Priču bismo u najblažem obliku mogli nazvati neoriginalnom, ali tu ništa ne zamjeramo jer se poslije desetine, a možda i stotine ovakvih igara i isto toliko scenarija, teško može naći toliko pametna glava koja će napisati nešto originalno. Zato s pričom, bez srama, na sunce. Godina je 2129. i Bator sustav je na rubu propasti. Raspada se nekada jaka Federacija, gradovi se guše od prevelikog broja stanovnika i ljudska je rasa jadnija nego ikada. Civilizacija pokušava uspostaviti kakav takav red u čitavom Solarnom sustavu, stvarajući integrirani vojni paket umjetne inteligencije, nazvan Scarab X. No nedugo nakon toga, on mutira i stvara svoj vlastiti svijet s mašinama na vlasti i ljudima robovima. Čovječanstvo jedini spas traži u seriji eksperimentalnih vojnih letjelica Scavenger IV, koje šalju da lociraju i unište svemoguće zlo Scaraba X. Radi se o pucačini "prema naprijed", s mogućnošću dobivanja mnoštva različitih oružja, prolaskom kroz 15-tak nivoa i uništavanja isto toliko glavnih neprijatelja, Guardiana, uključujući na kraju i super teškog Scaraba X. Igra se odvija u 4 dijela: na vulkanskoj planeti Callinhor, pustinjskoj Kallum Koll, ledenoj Quiggin i svemirskom brodu-gradu Excelsioru gdje se nalazi vaš vječiti neprijatelj. Akcija počinje na planeti Callinhor s jednostrukim laserom i tri smart bombe. Neprijatelj se pojavljuje u skupinama od 3, 5 i 7(kasnije i više) a uništavanjem cijele formacije dobivate mogućnost uzimanja zlatnog, srebrnog ili brončanog novčića (propustite li samo jednog neprijatelja novčić se neće pojaviti). Određenom količinom istih, na raspolaganju vam stoji određeni broj oružja i power-upa (pojačavanje snage već postojećeg oružja):

-single shot power-up- pojačava vaš originalno ugrađeni jednostruki laser

-double shot- zamijenjuje jednostruki laser dvostrukim ili ako je već prije odabran, pojačava njegovu snagu

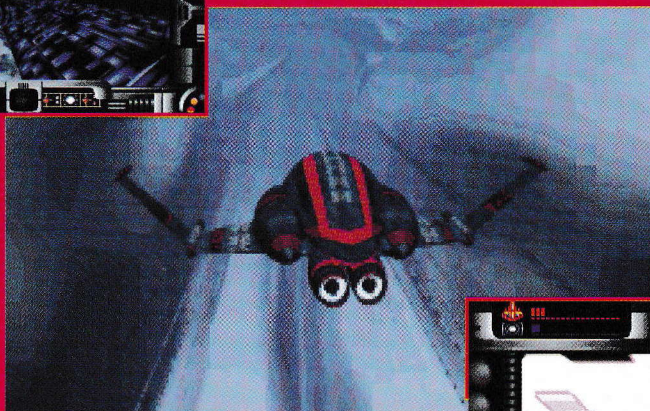
-treble shot-

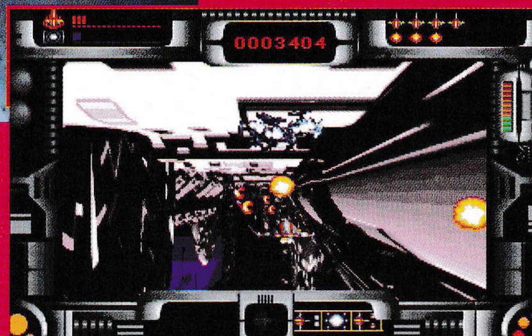
-orbiter- mali robot koji će, kružeći

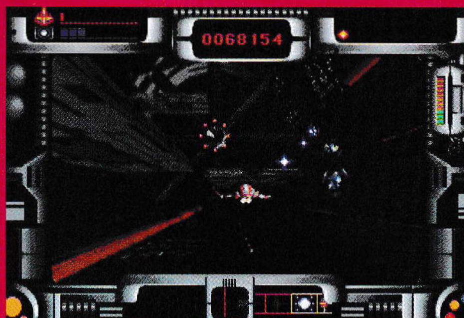


Napad na Zemlju



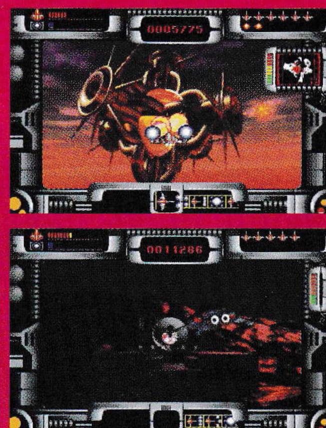








U asteroidnom pojasu slijede najžešći napadi





Guardiani 1. nivoa. Pokušajte zamisliti desetak slijedećih

oko vašeg broda, služiti kao dodatna zaštita. Ispaljuje svoj zeleni laser.

-wingman- slično kao orbiter, ali ne pruža nikakvu zaštitu oklopu, već služi isključivo kao dodatna vatrena snaga.

-drone- aka Trailer, dodatak koji prati kretanje vašeg broda i štiti mu pozadinu (...oops), i ispaljuje plavi laser.

-homming missile- "zaključanog" neprijatelja pronalazi i 100% uništava.

-shield- štiti Scavenger IV od svih sudara i pogodaka.

-smart bomb- uništava sve što se trenutno nalazi na ekranu, dok kod glavnih neprijatelja uzima samo dio njegove energije.



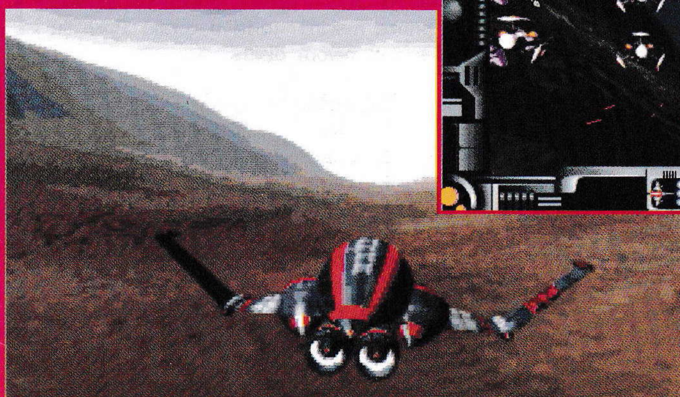
Igru prati vrlo kvalitetna glazba i odlični zvučni efekti. Pojavu svakog novog oružja objavljuje ugodni ženski glas s vašeg brodskog računala, svaki uništeni brod popraćen je efektnom eksplozijom, dok uništenje vašeg broda završava "krešendom" eksplozija od koje vam pucaju bubnjići. Baš kao u pravom životu, zar ne? Okosnicu Novastorma čine Guardiani, tj. glavni neprijatelji koji se iza pojavljuju svakog nivoa. Grafički su, kao uostalom i čitava igra, napravljeni besprijekorno. Autorima nije nedostajalo ideja za stvaranje, jer su jedan za drugim sve bolji i originalniji, što je najbitnije. Jedina im je mana što nakon određene granice počinju biti stvarno teški i trebat će vam tjedni igranja kako biste ih mogli prijeći. Tijekom trajanja nivoa i između njih, pojavljuju se međuscene koje, osim što divno izgledaju, koriste kao odmor za vaše prstiće, koji će se neminovno pošteno razgibati nakon ove igre (AUTOFIRE mnogo pomaže). Možete ih preskočiti pritiskom na tipku TAB, ali to neće biti potrebno jer su takve duljine, da vam, i nakon višesatnog igranja, neće ići na živce. No, možda sve ove pohvale mnogima ne bi ništa značile da iz Novastorma ne zrači ogromna igrivost koja vas tjera da igrate ponovno i ponovno... Igra će raditi na svim 386 mašinama sa single-speed CD ROM-om, ali će "lakše disati" na 486-ici i double speed-u. Na hardu će instalirati samo vašu konfiguraciju i HIGH SCORES. Za ljubitelje "shoot'em up-a", Novastorm će postati obavezna lektira, ali i drugima je toplo preporučujem jer će, vjerujem, uživati u njoj.

A za kraj jedan CHEAT: na samom početku igre (ne u glavnom meniju) upišite na tipkovnici TOMATOES i pojavit će se Bonus level koji vas vodi na posljdnji nivo, a moguće je vidjeti i sam kraj igre.

Hrvoje Kablar

Zahvaljujemo poduzeću "AGIMA" na ustupljenom CD-u. Tel. (040) 833-114





GORE: Trostruki laser će vam olakšati život

LIJEVO: Scavenger IV

NOVASTORM
Psygnosis

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	81%
Grafika	79%
Igrivost	84%
Ideja	47%

UKUPNO 77%
Igrano na: PC486DX2/66, 8 MB, CD ROM

HACKER Manija

ADDAMS FAMILY (AMIGA)

kodovi:
1. &1Y1M
2. ?1J14
3. ?ZR1K
4. VZLKE
5. VGJ1Y
6. VLKKV

DRAGON'S LAIR 3 (PC)

Upišite TIME u uvodu i igra će se nastaviti igrati sama.

ALIEN BREED SPECIAL E. (AMIGA)

šifre se upisuju u računalo

2. XXDFA
4. RTMAA
6. LAEEA
8. UYTTA
10. PPEAB

WING COMMANDER - ACADEMY (PC)

Započnite igru s: WCA ESRT - k ALT i DEL pritisnite zajedno i svaki će neprijateljski brod biti uništen.

POPULOUS II (AMIGA)

šifre za postave:

Uptiad (301), Heumak (333), Fehe (366), Neuxak (403), Peneat (432), Quho (464), Ccpeaf (501), Mmtt (534), Unve (555), Ugld (590), Erimad (626), Lengaf (655), Piunad (696), Aaer (705)...

MASTERS OF ORION (PC)

Ako želite dodatne kredite, pritisnite ALT i upišite MOOLA. Dobit ćete 100 kredita. Ovaj postupak možete ponavljati beskonačno.

STREET ROD (AMIGA)

Na početku kupite "Chervolet 2dr Styleline Auto.Basic transportation". Izvadite motor i mjenjač tako da ostane "hrpa lima". Prodajte SVE djelove. Prodajte i hrpu lima. Ponudite 20000 dolara (dovoljno je). Računalo će vam reći: "You must be crazy. I'll take it!". Tom lovom možete kupovati što god želite.

SIMCITY 2000 (MAC)

Upišite PORNTIPSGUZZARDO i dobit ćete 500000 dolara.

REBEL ASSAULT (PC)

šifre:

EASY - FALCON ANOAT YUZZEM BRIGIA CREEDO

MEDIUM - BIGGS KAIBAR MYNOCK DAGOBAH MIMBAN

HARD - ACKBAR FORNAX BESPIH KESSEL ORGANA

DOGS OF WAR (AMIGA)

Za beskonačno mnogo života tijekom igre, upišite TIMBO i pritisnite tipku F5

EYE OF THE BEHOLDER 3 (PC)

Prije početka igre u DOS-promptu upišite SET AESOP_DIAG=1

tipka A - ubijanje neprijatelja

tipka G - teleport

ALIEN BREED (AMIGA)

Šifre za nivoe upišite u računalo pod "INDEX ENTERTAINMENT"

2 NIVO XXDFA
3 NIVO ERRATIC
4 NIVO RTHAA
5 NIVO LAEEA
6 NIVO UYTAA

JUNGLE STRIKE (PC)

2. MISIJA:	
SUB ATTAC	2NMXTMMMW
3. MISIJA:	
TRAINNING GROUND	8BN-VNMM#
4. MISIJA:	
NIGHT STRIKE	MCB8JNMML
5. MISIJA:	
PULUSO CITY	MVV54NMMP
6. MISIJA:	
SNOW FORTRESS	YVC2ZBMM3
7. MISIJA:	
RIVER RAID	MCX2*BMMC
8. MISIJA:	
MOUNTAINS	MCZ2ZCMMY
9. MISIJA:	
RETURN HOME	MCLGPXMMH

CHEAT: Uđi u igru (gdje upravljaš helikopterom) i pritisni ESC. Doći ćeš u MAIN MENU: SOUND, KEYBOARD, DEFINE KEYS, ABANDONE GAME itd. Upiši: CHICKEN i pritisni ESC. Imat ćeš sve beskonačno, a energiju ćeš izgubiti samo ako se u nešto "zabubaš". Malo se "ispucaj" i pritisni F1. Ako gornji dio ekrana izgleda ovako: HELLFIRES 9 HYDRAS 60 GUNS 1000, to znači: CHET radi. Pritiskom na T dobiješ turbo pogon.

ROD LAND (AMIGA)

Na prvom nivou pokupite prva četiri cjetića. Pritisnite "P", pet puta tipku SPACE, pa opet "P". U desnom gornjem uglu pokazat će se srce što znači da imate beskonačno mnogo života (u modu za 1 i 2 igrača). Za preskakanje nivoa pritisnite tipku SPACE

PRINC OF PERSIA (PC)

U DOS-u Za ulazak u igru umjesto PRINCE upišite PRINCE MEGAHIT. Kad uđete možete koristiti sljedeće šifre:

SHIFT-L	PRESKAKANJE NIVOA
SHIFT-W	USPORENI PAD (NE GUBITE ENERGIJU)
SHIFT-T	POVEĆANJE BOČICA ENERGIJE
SHIFT-I	OKRENUTI NAOPAKO EKRAN
SHIFT-B	SAMO BAKLJE OSVJETLJAVAJU PUT

+	POVEĆANJE ENERGIJE
-	SMANJENJE ENERGIJE
U	MOŽETE VIDJETI EKRAN IZNAD
H	ISPOD
J	DESNO
N	DOLJE
K	UBIJA "SMETALA"

CONTROL + Q IZLAZ U DOS
+ R NA POČETAK IGRE
+ S UKLJ/ISLJ MUZIKE
+ J JOYSTICK MODE
+ K KEYBOARD MODE
+ W POSTAJEŠ LAK KAO PERO
+ T DODAVANJE ŽIVOTA (max.10)
+ I INVERZNA SLIKA
+ L ŠETNJA PO NIVOIMA
+ B HODAŠ U MRAKU
+ S DODAVANJE ŽIVOTA

LOTUS TURBO CHALLANGE II (AMIGA)

Za beskonačno vrijeme u PASSWORD upišite: "TURPENTINE"

ALADDIN (PC)

Pokrenite igru upisujući ALADTRN i tamo će vas pitati želite li neograničen broj života, energije, jabuka i sa F12 preskačete nivo.

WINGS OF FURY (AMIGA)

Kod početne pozicije na brodu upišite COLINWAS. Da biste imali beskonačan broj života, pritisnite tipku T, a za beskonačnu količinu municije M. Za dodavanje goriva u zraku pritisnite F, za ulje - O, za popravak u zraku D, a za promjenu oružja u zraku tipku C.

PRINCE OF PERSIA 2 (PC)

U DOS-u upišite "prince yippeeyahoo" ili "prince makinit" (ovisi o verziji) Tipke su iste kao i u prvom djelu.

OKXD (do 11 nivoa) (AMIGA)

1.	nivo	32854127
2.	nivo	18780760
3.	nivo	10232399
4.	nivo	32882199
5.	nivo	13794470
6.	nivo	28197802
7.	nivo	17087807
8.	nivo	51761122
9.	nivo	93882268
10.	nivo	60761220
11.	nivo	66386150

ČAČKALICA

Super MIDI za prijateljicu!

Većina se amigaša susrela s problemima skladanja pjesama na Protrackeru. Budući da tipkovnica i nije najpogodnija za sviranje, HACKER vam nudi jednostavno rješenje vaših "glazbenih" problema - MIDI INTERFACE-om. Midi interface je vrlo jednostavan elektronički riješen hardware za Amigu. Koliko jednostavan? Toliko da ga svatko sam može izraditi. Naravno, da biste ga koristili mortate imati klavijaturu (synthesizer) s najmanje jednim midi kanalom. Klavijaturom šaljete podatke kroz midi-interface Amigi. To su informacije o notama koje treba konvertirati u trackove (govorimo o Protrackeru). Kod nekih drugih programa napravljenih u ovu svrhu (Doctor T's, Barrs & Pipes) poželjno je imati klavijaturu sa 16 midi kanala jer instrumenti sviraju "kroz" klavijaturu, a ne "kroz" računalo (kao kod Protrackera), tako da vaša Amiga može koristiti svih 16 kanala. Sigurno ste se upitali, kakve koristi imamo od 16 kanala? Standardna Amiga ima stereo zvuk sa četiri kanal (2 lijeva i 2 desna), a da bi ste dobili punoću zvuka, bolji stereo sustav i dojam da svira čitav orkestar, javlja se potreba za više kanala. Rješenje je jednostavno, na prikazanoj shemi možete se uvjeriti koliko je jednostavana izrada ovog sklopa. Potrebni djielovi ne stoje više od 30 kuna.

Potrebni su vam:



otpornici (označeni R)
R1,R4 - 220 ohma
R2 - 4.7 kiloohma
R3 - 10 kiloohma
R5 - 1.2 kiloohma
tranzistor (označen T)
T1 - BC109B
*diode (označene D)
D1,D2 - 1N4148
Integrirani krug (označen IC)
IC1 - CYN17 Optocoupler
25 pinski RS232 (ženski) ulaz za serijski port na Amigi, dva petopolna DIN (muška) priključka koja spajaju midi s klavijaturom

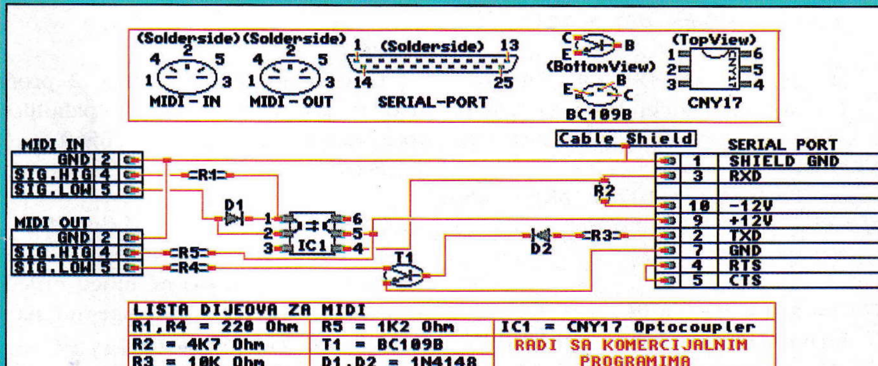
Sve potrebne dijelove možete nabaviti u CHIPOTECI (Ekonomski fakultet u Zagrebu).

Kada završite izradu midija spojite ga na Amigu, a DIN-ove na klavijaturu. Uključite klavijaturu i prebacite na MIDI mode. Učitajte Protracker, nađite SETUP prozorčić i kliknite na njega. Pojavit će se SETUP MENU i tu pronađite opciju "MIDI OFF", prebacite je u poziciju "ON". Sada će kod skladanja ili editiranja klavijatura zamijeniti tipkovnicu. Nadamo se da je ova čačkalica olakšala život budućih muzičara. Želimo vam ugodnu zabavu uz skladanje i izradu midija.

Fran Obuljen



** Moramo napomenuti da kod spajanja diode obratite pažnju na spajanje "+" i "-", da ne bi došlo do neželjenih posljedica.*



SPONZOR

CHIPOTEKA

Sudeći po vašim glasovima, ČAČKALICA je jedna od najčitanijih rubrika u "Hackeru". Drago nam je što vam pomažemo a od ovoga broja uz nas ravnopravno stoji i SPONZOR ove rubrike - poduzeće "Z-el" ili bolje reći njihova, svima već dobro poznata, CHIPOTEKA. CHIPOTEKA sa svoje tri poslovne jedinice u Zagrebu, Splitu i Rijeci, posjeduje preko 10 000 artikala te vam olakšava nabavku elektroničkih dijelova i pruža odgovarajući servis. Ukoliko pak niste iz tih gradova, dijelove možete naručiti telefonom te ih platiti pouzećem. Za sve vas koji se bavite projektiranjem elektroničkih sklopova, servisom ili pak proizvodnjom, ovo je prava prilika da izbjegnete beskorisna lutanja i potražite sve potrebne dijelove na jednom mjestu.

U suradnji sa CHIPOTEKOM, HACKER od ovoga broja priprema za vas još jedno ugodno iznenađenje. Ukoliko dođete u bilo koju poslovnicu CHIPOTEKE sa Hackerom u ruci, omogućili smo vam nabavku potrebnih dijelova uz 10% popusta!!! Uživajte!!!

Poslovnice CHIPOTEKE:

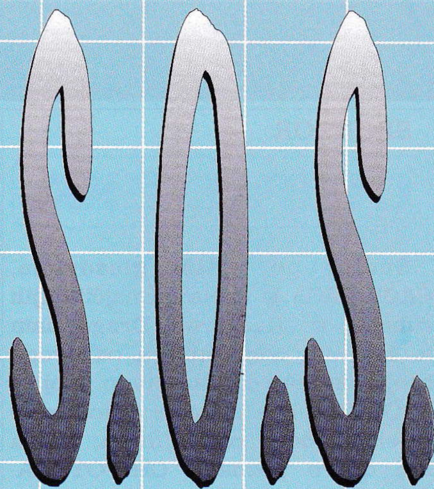
ZAGREB
Trg J.F. Kennedy 6
Tel. 01 23 88 44
Fax. 01 21 65 44

SPLIT
R. Boškovića b.b.
(Prima 3)
Tel. 021 56 10 39

RIJEKA
Laginjina 4a
Tel. 051 22 78 48

Služba pouzeća
Tel. 01 33 54 66

CHIPOTEKA
(ovdje udariti žig)



ODGOVORI:
Za Luku koji nije poslao svoj broj telefona a zanimaju ga rješenja za GUNSHIP 2000 - ODGOVORI ZA POSTAVLJENA PITANJA:
1. Pozicija se snima sama nakon svake završene misije (ostavi drugu disketu nezaštićenu za upisivanje podataka).
2. Tvoji ljudi to rade kada postanu iskusniji tj. kada prime par odlikovanja i više činove.
3. Pilota "pokupiš" tako da u svoju eskadrilu uvrstiš i jedan "BLACKHAWK" teretni helkopter i u misiji se spustiš na mjeso na kojemu se nalazi čovjek koji maše.
4. Na karti stisni N za slijedeći helikopter i zatim mu odredi gdje da leti kao i za svoj helikopter, tj. pritisneš F i postaviš nišan na mjesto na koje želiš odletjeti, stisneš ENTER i tako još dva puta.
5. Vrijedi isto kao pod 4.

ODGOVORI NA PITANJA KAKO PRIJEĆI IGRU "LION KING":
Nikako!!! Ako posjedujete piratsku kopiju igrice(PC) svi su napori bezuspješni jer u igri postoji GREŠKA! Poruka - nabavite originalnu verziju.

ODGOVOR ZA KIKIJA: (IGRA UNIVERSE)
Zahvaljujemo na pismu i moramo ti sa žaljenjem reći da imaš grešku na petoj disketi. Nabavi je iznova i problem će biti riješen.

HI HACKERS!!!
Sjeća li se netko POLICE QUEST 1? Nadam se da da jer trebam pomoć! Krenula sam u undercover operaciju u Hotel Delphoria. SWEET CHEEKS MARIE me uopznala s konomarom a on mi je (potplaćen) rekao da, ako želim kockati, moram platiti 200$ i riješiti se S.C. MARIE. Kako se riješiti MARIE?
Ana, Zagreb

BOK!
Moli vas da mi napišete šifru 2.podnivoa u 2 nivou i 3.nivoa u igri CID CHAOS. Ne mogu proći onaj nivo u kojem je vrijeme 1.30 min. Možete li napisati gdje se može napisati šifra nivoa u CARLOSU?
Tamara

BOK!
Imam par pitanja:
1. Kako krenuti u "Frontieru" (PC)? Sa F7 se dignem, uvučem "kotače" i .... što dalje? Nakon nekog vremena, neki čudan tip ima želju da me "rasturi" i to mu uspijeva!
2. Warlord II (PC) Što treba napraviti za "vectoring" ("vektorirati" produkciju nekog grada na neki drugi grad). Probao sam ono što piše u "TUTORIALU" ali ne ide! HELP!!! Da li se igra može igrati u mreži?
Felix; tel. 01/527-139

BOK!
1. "SIMON THE SORCERER" - Kako dalje? Spasio sam druida i pobjegao. Kako iskopati "milrith" iz zemlje, gdje se nalazi "pin" koji je potreban za most?
2. "JUNGLE STRIKE" - Trebam šifre za 3. i 4. misiju (za PC).
DJ Dan i Vex O'Galac - nazovite na tel 01/694-179 ili 01/675-515

HACKERI,
1. Postoje li bilo kakve šifre za igru "Body Blows"?
2. Može li se u igri "North & South" snimiti pozicija i kako?
Gamefighter iz Svetog Jurja

ODGOVORI:
1. Na glavnom ekranu joystick u portu 1 drži lijevo, a u portu 2 desno (oko 5 sek.). Tada će ti se pojaviti meni s varalicama.
2. Ne može.

BOK!
Imam jedan problem. Kada u igri OXID dođem do 11. nivoa i nadalje mi treba OXIDBOOK. Molio bih sve one koji mi mogu pomoći da mi se jave samo subotom POSLIJE 5 SATI.
Bruno iz Rijeke; 051/267-731

MOLIO BIH VAS DVA ODGOVORA,
1. Kako da nađem ključ za "gates of Castle of Kyrandia" (LEGEND OF KYRANDIA I)?
2. "BENEATH A STEEL SKY": Što da radim u INTERFACEU???
Hrvoje iz Zagreba

HACKERI POMOĆ!!!
Imam velik problem u igri STREET FIGHTER II. Ne znam što treba stisnuti za magiju od Blanke i Kena?
Mario iz Zagreba; 01/534-184 (nazovite od 7-9 sati)

BOK!
Kako u FURY OF THE FURRIES (PAC IN TIME) prijeći treći nivo lagune. Imam samo pucača. Njime sam razbio kamen da podignem nivo vode i doplivao sam do dijela gdje se može dobiti onaj sa lijanom. Ne znam gdje je put i kako dalje?! Javite odgovor!!!
Igor iz Zagreba; 01/271-966

BOK HACKERI!
Molio bih vas da mi javite šifre za igricu LOST VIKINGS!
tel: 01/510-252

HACKEROMANCI BOK!
Molim da mi se javi osoba koja je prošla 51 nivo igre X-IT. Javite mi se na
tel: 042/693-042

POMOĆ HACKERI!
1. Zaglavio sam u igri SPACE QUEST 1. Ukrcao sam se na BROD SIRENA i zapeo u praznoj sobi sa dvije kutije. Imam: PIVO, CATRIGE, KIT, JEPACK, KNJIFE, PLANT, BUCKA ZOID, GADGET. Pomozite, očajan sam!
2. KING QUEST 3. Ne mogu otrovati čarobnjaka. Pročitao sam u datoteci VOL.O da mi treba AMBER STONE ali gdje ga naći??? Molim vas da odgovore pošaljete na adresu:
Marko Kalogjera, Istarska 44, 41000 Zagreb ili u redakciju Hackera.

BOK!
HACKER sam koji obožava duge i zamršene avanture, pa tako i BLOODNET. Imam malih problema. Ne znam kako ozdraviti ženu koja je u PLaza Hotelu i ne znam što treba napraviti u cyberspace-u kod hackera Cyril Thorpe-a. Kaže da mu trebam donijeti neki vampirov predmet ali ja ne znam koji! Pomozite mi i javite rješenje a ja zauzvrat nudim pomoć za igru DAY OF THE TENTACLE i rješenja za još neke avanture.
Krešo; tel: 047/333-284

BOK!
kako u igri PREHISTORIK 2 proći nivo u kojem vas snježne pahuljice nose nazad? Šifra nivoa je: B569
Petra

BOK!
U igri INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE nikako ne mogu prijeći BRUNWAlD CASTLE. Pomozite mi na
tel: 047/841-036, Leny

DOS
U Č I O N I C A

PRI RJEŠAVANJU ZADATAKA KORISTITE SE OPISOM KOMANDI

1.DAN

Vježba 1

1. Uključite osobno računalo i pričekajte dok se ne pojavi slijedeća poruka:
Current date is Tue 12-11-1988
Enter new date (mm-dd-yy)
2. Unesite tekući datum i na poruku: Current tzime is 12:22:33:03 Enter new time: (UNESITE TOČNO VRIJEME)
3. Pozicionirajte se na E: disk i izlistajte sadržaj glavnog direktorija koristeći DIR naredbu.
4. Pristupite poddirektoriju WS5, izlistajte njegov sadržaj i to jedan po jedan ekran i vratite se u glavni direktorij. Koristite slijedeće naredbe: cd dir/p cd ..

Vježba 2

1.Upotrebom komande COMP usporedite datoteke DATOT1.SEM i DATOT2.SEM
2. Koristeći komandu ATTRIB dodijelite datoteci SEMINAR.BAT u poddirektoriju SEMINAR atribut READ ONLY (omogućite da se datoteci može pristupiti ali ne i da se može mijenjati njezin sadržaj).
3. Izbrišite SEMINAR.BAT datoteku.
4. Stavite disketu u disketnu jedinicu A i kopirajte sadržaj datoteke PRO.DAT iz poddirektorija SEMINAR na disketu A.
5. Sve datoteke poddirektorija SEMINAR na tvrdom disku koje imaju nastavak BAT, kopirajte na disketu koristeći univerzalni znak *. (univerzalni znak *. omogućava rad s više datoteka koje imaju isti nastavak ili ako datoteke specificiramo sa *.* rad sa svim datotekama određenog direktorija).

Vježba 3

1. Kopirajte datoteku PROBA.SEM iz glavnog direktorija na E: disku u poddirektorij SEMINAR. (POTREBNO JE SPECIFICIRATI PUT KOPIRANJA!)
2. Korištenjem komande DEL izbrišite datoteku PROBA.SEM u poddirektoriju SEMINAR (pri korištenju komande DEL ne upotrebljavajte zvjezdicu * jer ćete tako obrisati više datoteka ili cijeli direktorij).
3. Izvršite BACKUP svih datoteka koje završavaju sa EXE, s WS5 direktorija na tvrdom disku E: na disketu A: . (Prethodno se morate pozicionirati u WS5 poddirektorij; BACKUP komanda briše sadržaj diskete na koju kopiramo datoteke te je prije izvršavanja komande neophodno provjeriti njezin sadržaj.)
4. Napravite RESTORE svih datoteka s diskete A: na disk E:
5. Obrišite sadržaj ekrana.

Vježba 4

1. Kreirajte novi poddirektorij pod nazivom MOJ i u njega kopirajte sve datoteke s poddirektorija SEMINAR.
2. Startajte komandu TEST.BAT te je u izvršavanju prekinite!
3. Usmjerite sve ulazno/izlazne zahtjeve s disketne jedinice A: na disk jedinicu E:
4. Izlistajte sadržaj glavnog direktorija disketne jedinice A:
5. Resetirajte računalo pomoću tipkovnice.

2. DAN

Vježba 1

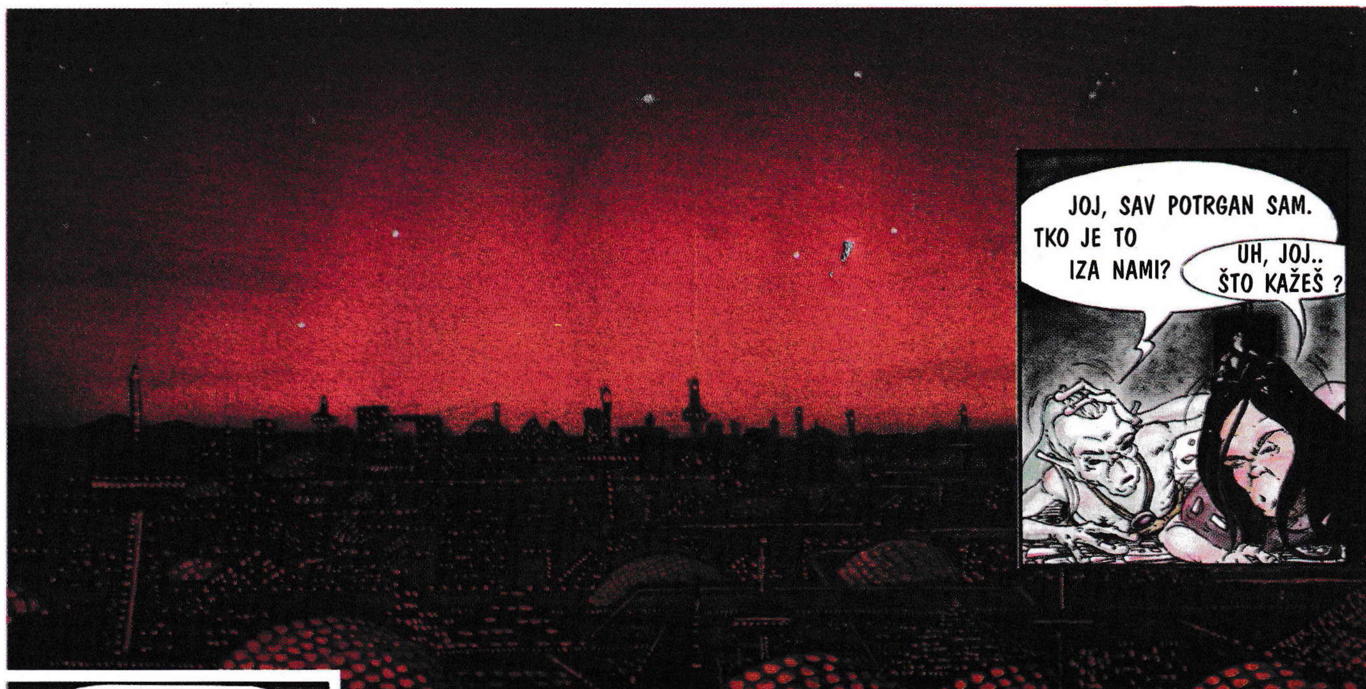
1. Upotrebom komande FIND pronađite tekst "podatak" u datoteci BAZE.POD. Datoteka se nalazi u poddirektoriju SEMINAR. FIND "PODATAK" BAZE.POD
2. Otvorite novi direktorij na tvrdom disku pod nazivom PROBA.DIR i u njega prekopirajte sve datoteke iz glavnog direktorija (E:Đ) koje završavaju nastavkom EXE. copy *.exe c:đproba.dirđ.exe
3. Izbrišite poddirektorij PROBA.DIR s tvrdog diska. RM PROBA.DIR
4. Koristeći komandu RENAME promijenite ime datoteke PRO.DAT u TEKST1.SEM. REN PRO.DAT TEKST1.SEM

Vježba 2

1. Provjerite ispravnost tvrdog diska korištenjem komande CHKDSK.
2. Koristeći komandu COPY CON kreirajte datoteku AUTO.BAT koja će pri svakom uključivanju računala:
-aktivirati pojavljivanja datuma i vremena
-definirati CRO tipkovnicu
-definirati odzivni znak sa oznakom vremena, diska i direktorija
3. Kreirajte BAT komandu pod nazivom TEKST.BAT koja će pozivati program za obradu teksta WORDSTAR (WS.EXE) bez obzira na kojem je disku i direktoriju aktiviramo (komanda WS.EXE se nalazi u direktoriju WS5 E: CD WS5 WS.EXE
4. Mijenjajući parametre u datoteci CONFIG.SYS konfigurirajte operativni sistem na sljedeći način: -aktivirajte BREAK (postavite na ON) -postavite broj BUFFERA na 15 -omogućite istovremeno otvaranje do 20 datoteka
5. S komandom VER provjerite koja verzija operativnog sistema DOS je trenutno aktivna.
6. Korištenjem komande TYPE ispišite sadržaj datoteke AUTOEXEC.BAT na ekranu.
7. Napišite BAT program pod nazivom START koji će na ekranu ispisati poruku "Ugodan rad s DOS-om želi Vam PC LABORATORIJ".
8. Pokrenite program PCTOOLS (program pokrećemo iz glavnog direktorija E: diska s komandom E:Đ>P) te korištenjem opcija programa promijenite atribute datoteke DATOT1.SEM u: skrivena (HIDDEN) i samo za čitanje (READ ONLY).
9. Korištenjem opcija programa PCTOOLS koje se odnose na rad s diskom izbrišite poddirektorij SEMINAR.
10. Provjerite iskorištenost D: diska (opcija MAP).
11. UGASITE RAČUNALO!

Ingrid Afrić

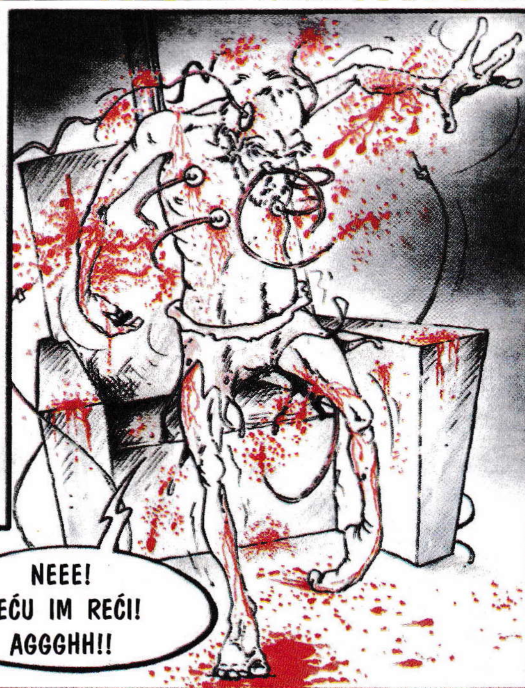
DOS
U Č I O N I C A

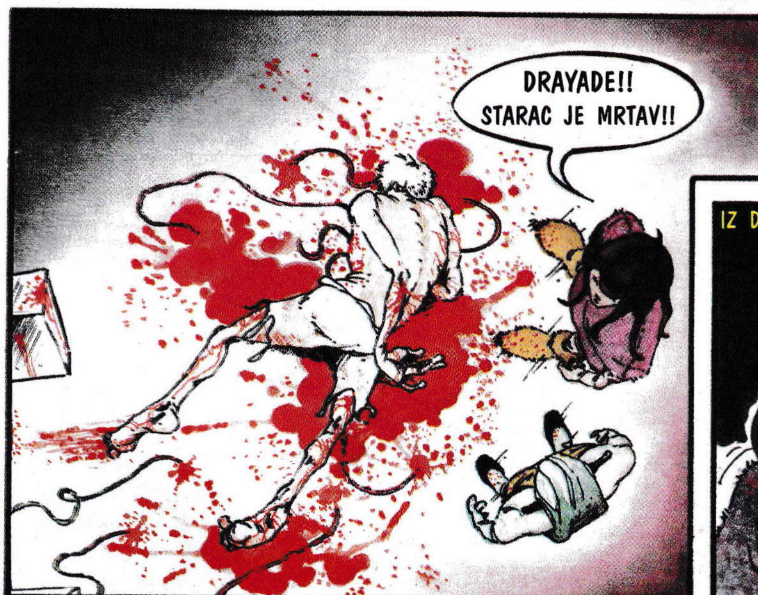



JOJ, SAV POTRGAN SAM. TKO JE TO IZA NAMI?
UH, JOJ.. ŠTO KAŽEŠ ?

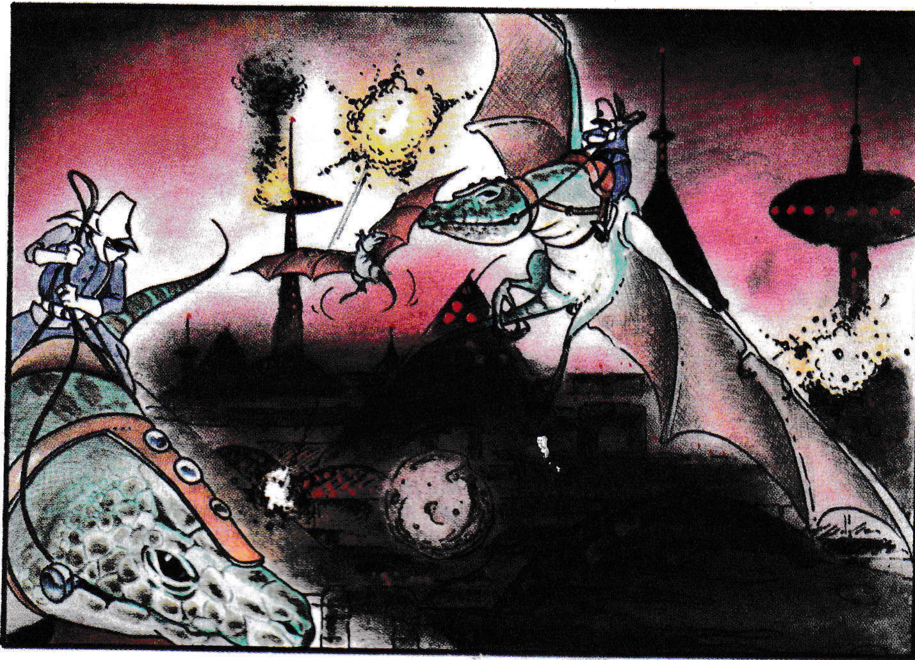

GNNUSH... SVI...SVI...ODGOVORI... ...ONI...
??!


NA BRODU...BROD...TKO PRONAĐE BROD TAJ ĆE BITI VLADAR ORCAMA
O ČEMU PRIČAŠ?! KAKAV BROD?


NEEE! NEĆU IM REĆI! AGGGHH!!


DRAYADE!! STARAC JE MRTAV!!


IZ DALJINE SE ZAČULA ZAGLUŠUJUĆA BUKA
TRAS



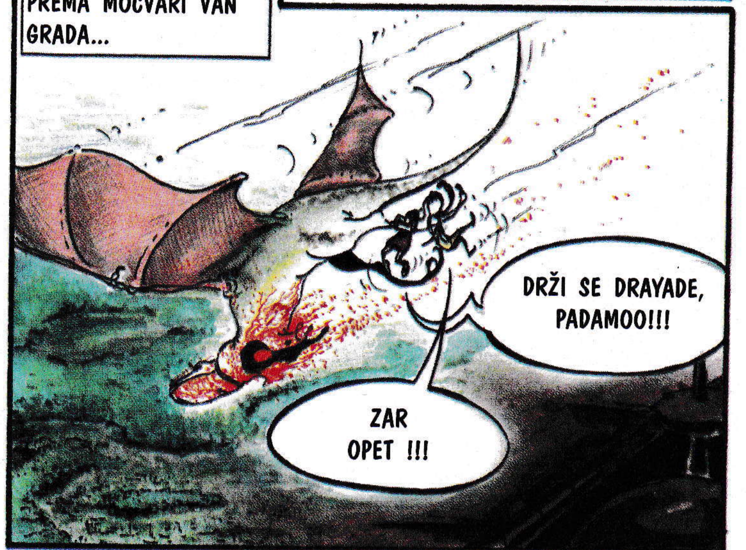

SKR!!!!!!


MOŽDA NAS ZMAJEVI IZVUKU IZ GRADA ?


WINTOOOON!! SKAČI!!!!


ZNAŠ LI TI KAMO MI UOPĆE IDEMO?
NE, A TI ?!




TRUPLO JE NASTAVILO KLIZATI KROZ ZRAK PREMA MOČVARI VAN GRADA...
DRŽI SE DRAYADE, PADAMOO!!!
ZAR OPET !!!